

Jouypad

N° 68, Octobre 1997

N64 PlayStation Saturn Arcad

Extreme G
Le WipEout de la
Nintendo 64

V-Rally,
tous les
codes
secrets!

GoldenEye
Nintendo invente
le Doom-like
intelligent

En test :

L'Odyssée d'Abe (PS), Rapid Racer (PS),
Duke Nukem 3D (Sat), Le Monde Perdu (PS), Croc (PS),
Nuclear Strike (PS), Last Bronx (Sat), Moto Racer (PS)...

Inattendu
Diddy Kong
Racing
Un hit pour
N 64 !



GT passe à l'action

DOOM 64

Le jeu de la décennie dans une version inédite

- Nouvelles armes, nouveaux monstres
- Décors et niveaux inédits



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Un fabuleux concentré de la saga

- 32 personnages de la saga mythique
- Tous les coups, coups spéciaux et mouvements spéciaux



HEXEN 64

Ancêtre, violence et magie en 3D

- Un univers médiéval fant-épique inédit
- Jusqu'à 3 joueurs en simultané



NBA HANGTIME

Le 1^{er} jeu de basket sur la N64

- Les plus grandes stars de la NBA font leur show
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané



www.nintendo.fr



sur NINTENDO 64 !



DUKE NUKEM 64

Il est de retour et ça va faire mal !

- Nouveaux Boss, nouvelles armes
- Niveaux inédits
- Option 4 joueurs détonnante



SAN FRANCISCO RUSH

La meilleure des courses d'arcade sur N64

- Une multitude de voitures
- Des circuits ultra-réalistes



WARGODS

Le 1^{er} jeu de combat 3D sur N64

- Une multitude de personnages
- Maîtrisez les pouvoirs des dieux



WAYNE GRETZKY HOCKEY

Le 1^{er} jeu de hockey sur N64

- Retrouvez les stars du hockey
- Mode arcade ou simulation
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 06 36 58 14 11*
Infos Astuces Codes

<http://www.gtinteractive.com>

GT
GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE



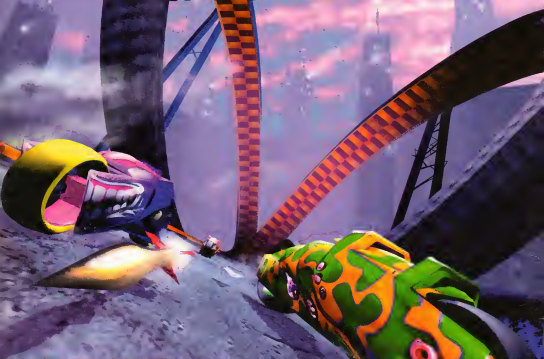
Octobre 97

Décembre 97

Octobre 97

Septembre 97

Une Heroïne très discrète



Un mois après le lancement

officiel de la Nintendo 64, force est de constater que la console reste discrète. La promotion de la machine inaugure un genre nouveau : le furtif. Sans doute la Nintendo 64 n'a-t-elle pas besoin de ça après tout ? N'y trouve-t-on pas des jeux parmi les meilleurs ? La bouche à oreille devrait très certainement suffire à faire le

reste et, malgré le déluge de titres PlayStation et Saturn (cf nos quelques 11 tests dans ce numéro), la petite nouvelle garde la tête haute grâce à des titres du calibre de *Extreme G*. La guerre pour la conquête du public de Noël a commencé, il ne vous reste plus qu'à choisir votre camp.

Maintenant, dès 14 ans,
t'as le droit d'embarquer ta poule
sans te farcir les poulets.

En Kymco Cobra 50 cm³,
tu peux rouler à deux
sans que les forces de l'ordre te volent
dans les plumes.
Impec pour voler de succès
en succès avec les poules.
Cobra a tout pour
leur clouer le bec: look kool,
performances décollantes (même
sous le casque),
équipement gigageant,
garantie un an (kilométrage illimité).
Bref, la totale. Si après ça,
ces dames ne grimpent toujours pas,
change de basse-cour.

10.990 F



Le Kymco Cobra existe
en version Racer (Un Road)
ou Cross (Off Road).

KYMCO

Le scooter venu d'ailleurs.

PASSAGER ADMIS EN COBRA 50 CM³

Pour connaître votre distributeur KYMCO le plus proche, tapez 366 KYMCO ou 1162 sur le 112 ou 114.

JOYPAD 68 OCTOBRE 1997

N° 68, Octobre 1997

Tests et Zooms



LES ASTUCES

Tous les secrets de V-Rally?
Chassez les secrets, amusez
directement aux listes
des trucs? C'est à vous, par
ailleurs.

122



LA JOYBANK

Après l'effacement de
l'été, la Joybank vous
propose de faire votre
Sondage d'été et
Fighting Force.
Classé!

130



COURRIER

Le courrier a été reçu,
c'est dit, mais il y a
encore le courrier.

132



JOYPAD ACHAT

Quel jeu acheter?
Où, mais lequel?
Voulez-vous acheter un
jeu?
Voulez-vous acheter un
jeu? Où, mais
lequel?

134



Hot ! Hot !
Hot ! Hot !

Diddy Kong Racing
(p. 40) Une surprise de
taille chez Nintendo.
Le jeu qui devrait vous
en mettre plein la vue
à Noël.

SATURN

ATLANTIS (ZAPPING OFFICE)	110
DRAGON FORCE (TEST OFFICE)	96
DUKE NUKEM 3D (TEST OFFICE)	96
JONAH LOMI RUGBY (ZAPPING OFFICE)	110
LAST BRICK (TEST OFFICE)	100
MARVEL SUPER HEROES (ZOOM JAPON)	64

PLAYSTATION

BALLBLAZER (ZAPPING OFFICE)	112
COOLBOYERS 2 (ZAPPING JAPON)	67
CROC (TEST OFFICE)	88
DRAGON BALL GT (ZAPPING JAPON)	68
FANTASTIC FOUR (ZAPPING OFFICE)	112
GUNBULLET (ZAPPING JAPON)	67
LE MONDE PERDU (TEST OFFICE)	78
METAL SLUG (ZAPPING JAPON)	68
MOTO RACER (TEST OFFICE)	94
NASCAR98 (TEST OFFICE)	106
NAMCO MUSEUM Vol. 5 (ZAPPING OFFICE)	111
NUCLEAR STRIKE (TEST OFFICE)	86
L'Odyssée d'Aïe (TEST OFFICE)	70
RAMP RACER (TEST OFFICE)	74
REOPHREAT 5000 (ZAPPING JAPON)	68
ROSCO Mc QUEEN (TEST OFFICE)	108
TOSHINDEN 3 (ZAPPING OFFICE)	111
XEVIOUS 3D+ (ZAPPING OFFICE)	110
ZERO DIVIDE 2 (ZAPPING JAPON)	68

NINTENDO 64

BLAST CORPS (TEST OFFICE)	92
EXTREME G (TEST OFFICE)	82
GANGBANG GONKON 64 (ZOOM JAPON)	66
GOLDEN EYE (ZOOM USA)	60
KILLER INSTINCT GOLD (TEST OFFICE)	102
MRC (TEST OFFICE)	104

ARCADE

SAMURAI SHOOT 64	114
POD	116



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA : APRÈS UN BON COMBAT, UN GUERRIER A TOUJOURS DROIT AU REPOS.

PLAYSTATION MAGAZINE : 8/10
CONSOLE + : 93%
PLAYMAG : 17/20
JOYPAD : 95%
PLAYER ONE : 92%
CRAZY GAMES : 9/10

3615
VIRGIN
GAMES

Auteurs,
infos,
commandes,
*2,33 € la minute

08 36 68 94 95*

 **VIRGIN INTERACTIVE**
<http://www.virgininter.com/fr>

CAPCOM



© Capcom Co., Ltd. et Street Fighter EX Plus Alpha sont des marques déposées de Capcom Co., Ltd. et jouent sur une console de jeu de Capcom Co., Ltd. Distribué par Virgin Interactive. Tous droits réservés. Virgin Interactive est une marque déposée de Virgin Interactive Ltd. All rights reserved. Virgin Interactive est une marque déposée de Virgin Interactive Ltd. All rights reserved. Virgin Interactive est une marque déposée de Virgin Interactive Ltd. All rights reserved.



STREET FIGHTER plus **α**

EN 3D LA BASTON PREND UNE AUTRE DIMENSION

Crash Bandicoot 2 Vs Pandemonium 2

La fin de l'année approche et, contre toute attente, les suites des plus prestigieux jeux de plate-forme de l'année 1997 pointent le bout du nez. Deux produits respectivement développés outre-Atlantique par Naughty Dog et Crystal Dynamics à qui nous avons posé les questions les plus pernicieuses.

Par Benji





Duel de toons

Crash Bandicoot 2 Cortex strikes back

Crash is back (et il n'est pas venu seul, comme vous pourriez le constater dans les pages qui suivent). Le bandicoot le plus disjointé de la planète est de nouveau le héros d'un jeu vidéo. Une suite qui commence par une surprise de taille puisque Cortex (le méchant par beau de Crash premier du nom) appelle l'animal à l'aide ! «Étrange et mystérieux, non?» confie alors Jason Rubin, le producteur du jeu, un Californien super sympa auquel nous avons demandé moult explications.

Joypad : Apparemment, vous avez inventé un scénario pour le moins surprenant...

Jason Rubin : Pourquoi s'en priver ! Avec un personnage comme Crash, tout est possible... y compris l'impensable. L'histoire débute alors qu'il se repose en compagnie de sa sœur, une nana férue d'informatique. Épuisé, il ne s'attend pas à retrouver Cortex de sitôt. Il a tort, évidemment ! La batterie de l'ordinateur portable de sa sœur étant HS, elle l'envoie en chercher une autre. Sans hésiter, Crash obéit et s'en va parcourir le premier niveau du jeu, un niveau ultra-simple. Bizarrement, il se retrouve enfermé dans une swamproom (une salle avec plusieurs portes, NDLR)... et c'est la faute de Cortex : le prof l'a kidnappé pour lui demander son aide. «Crash, j'ai besoin de toi pour sauver l'univers, lui dit-il. Pour ce faire, il faut que tu récupères des cristaux pour moi...» Bien que sa sœur l'implore de ne pas tomber dans le piège, le pauvre Crash n'a d'autre choix que d'accepter...

Joy : Et la copine de Crash, elle n'intervient pas ?
J.R. : Non. Elle s'est barrée juste après avoir été sauvée des griffes de Cortex (cf. premier épisode, NDLR). Je crois qu'elle a un nouveau petit ami, mais nul ne sait à quoi il ressemble.

Joy : Blague à part, cette histoire rocambolesque vous a permis de réaliser un jeu qui répond encore plus à vos ambitions, non ?

J.R. : Complètement. Depuis le premier Crash, nous voulions vraiment concevoir un jeu moins linéaire. C'est pourquoi le joueur se retrouve dans des warprooms. Crash 2 en comporte cinq plus une warroom secrète, chacune d'elle donnant accès à cinq niveaux. Pour passer d'une warroom à une autre, Crash doit trouver cinq cristaux, un par niveau. Au départ, ceux-ci sont faciles à dénicher, mais peu à peu ça tourne au cauchemar...

Joy : Il n'y a plus aucune gemmes à récupérer ?

J.R. : Si, au nombre de quarante-deux... et il n'y a pas quarante-deux niveaux. Je vous laisse imaginer ce que cela implique.

Joy : Qu'avez-vous apporté de nouveau par rapport au précédent jeu ?

J.R. : Crash peut désormais ramper, glisser, sauter en faisant un grand écart - on appelle ça le saut à la «David Lee Roth» -, marcher si vous êtes équipé du pad analogique, etc. Ensuite, si l'on se penche sur les niveaux, le joueur se rendra



Des niveaux bonus qui viendront ponctuer l'aventure ! Une fois encore, Crash à l'air particulièrement malin.

vite compte que beaucoup plus de passages secrets sont au programme. A titre de comparaison, dans Crash, chaque niveau comporte en moyenne 15 % de passages secrets ou d'objets cachés. Dans Crash 2, cela s'élève à 50 % ! Nous avons aussi amélioré les sauvegardes, possibles dans chaque warroom : le nombre de caisses à découvrir apparaît à la fin de chaque niveau ; il existe non plus une mais plusieurs façons de récupérer les gemmes...

Joy : Ah, oui ?

J.R. : Crash nous a énormément appris, y compris et surtout à ne pas frustrer le joueur. C'est la raison pour laquelle nous ne demandons pas toujours au joueur, dans Crash 2, de détruire toutes les caisses pour avoir droit à une gemme. Non, dans certains cas, c'est simple comme bonjour, dans d'autres, il se peut qu'il ait à détruire aucune caisse...

Joy : Ce qui ne signifie pas que Crash 2 est plus simple ?

J.R. : Non, mais il est plus accessible. Il s'adresse à un public encore plus large.

Joy : Pourquoi ne pas avoir conçu un jeu «à la» Mario 64 ?

J.R. : C'était délibéré de notre part. Nous avons toujours voulu faire un Marioworld en 3D et non un Mario 64. Et ne croyez pas que ce type de jeu de plate-forme, où il est possible d'aller partout, ne soit pas possible sur PlayStation. Je pense très sincèrement que vous en verrez au moins un l'an prochain sur cette console...



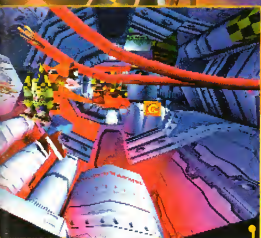
«Crash 2
comporte tout
ce que nous
n'avions pas
inclus dans
Crash.»

La course sur ours polaire, un nouveau sport dont seul Crash a le secret.



Pas le droit à l'erreur, sautez d'un ajumpeur à l'autre sans tomber dans le vide. La chute serait fatale. Cela dit, la chute de Crash vaut le coup d'œil.

Eviter ces mines flottantes, tout un art auquel Crash s'adonne en toute liberté !



Un jetpack pour le père Crash ! De quoi voler, ce qui changera des courses complètement folles !

Pandemonium 2

EDITEUR : BMG INTERACTIVE

MACHINE : PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1997

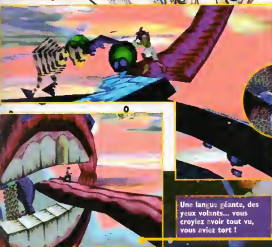
Nikki et Fergus are back. Nos deux zozos fofifus, aggrémentés sorcières et héros m'ont eux du premier Pandemonium nous revêtant un plein forme (et plein plein) en ce qui concerne Nikki dans une nouvelle aventure bourrée de rebondissements (trajets Nikki). Venez-qui tenez du radeologie et de l'horreur avant de développer un jeu aussi fou vaillamment ! Les réponses par Jim Curry, directeur marketing et implémentant de l'équipe de développement de P2 chez Crystal Dynamics.

Joyard : Quel est le scénario de Pandemonium 2 ?
Jim Curry : Il s'agit d'une course contre la montre. Nikki et Fergus doivent intervenir avant les Grimm (littérairement, les démons NIKKI) au sein de la Comète des Fous-folles Infinites. Celui qui arrivera premier aura le feu magique sera capable de transformer la réalité comme bon lui semble. Et le duo Nikki-Fergus a une idée en tête...

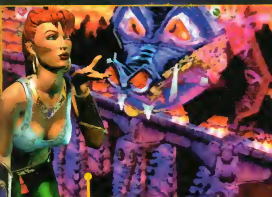
EP **ortage** SUITE

Pandemonium 2

**Comme si vous étiez
sur des montagnes
russes !**



Une langue géante, des yeux volants... vous croyiez avoir tout vu, vous aviez tort !



Les boss du jeu sont immenses et demandent une bonne dose de savoir-faire pour s'en débarrasser.



case de l'océan à leur tour. Mais la nature est injuste. Et avant l'arrivée de l'une ou l'autre des deux fins prévues (sans parler des autres), le joueur a dû franchir dix-neuf niveaux. **Joy : A quel genre de pièges et à quel type de monstres pouvez-vous vous attendre ?**

J.C. : Jim Curry et moi nous sommes inspirés des bestiaires de base auxquelles le joueur fait face, ainsi qu'il se sent des ennemis. La plupart sont vraiment stupides et faciles à éliminer. Il faut savoir être subtil si l'on veut se faire de nouveaux amis. Le boss est un énorme ours. C'est un challenge plus élevé que celui de la dernière contrainte, qui suffit à les rendre plus dangereux. Et, par-dessus tout, éviter les confrontations directes et briser avec les ennemis n'est pas simple. Ceux-ci se déplacent instantanément pour échapper aux attaques des personnages.

Les montagnes russes

Joy : Quelles sont les innovations de cette suite ?

J.C. : Nous avons passé énormément de temps sur les héros, Nikki et Pargus. On leur donne une nouvelle apparence et aussi pour améliorer le gameplay. Ainsi, contrairement à Pandemonium, il leur est désormais possible de grimper, de sautiller... on peut aussi d'attraper des objets pour se balancer dans les airs et tout cela avec une maniabilité fluidifiée dans les mouvements. Sans oublier les premiers niveaux, plus nombreux, plus spectaculaires et plus russes ! Pargus peut envoyer Sid dans le nez des ennemis ou les faire sauter jusqu'à explosion à l'air libre. Nikki, à chaque course du jeu, peut se téléporter instantanément pour échapper aux ennemis ennemis pour leur faire la peau.

Joy : Rien de neuf quant au moteur 3D ?

J.C. : Si, naturellement. Nous avons pas mal amélioré les effets de caméra dynamiques. Nous avons les plus belles scènes cinématiques. Malgré tout, c'est l'ajout du joueur qui nous a permis d'ajouter des robots robotiques (comme les N'LR) dans un monde entièrement conçu en 3D. La nouveauté, c'est l'ajout de la caméra à l'écran. Nous avons fait de nouvelles expériences. Grâce à elles, nous avons pu améliorer les premiers instants de la mise en scène. L'effacement du rapport au premier jeu. Les textures sont plus belles et plus nombreuses.

Joy : Définissez le jeu en quelques termes choisis ?

J.C. : Pandemonium 2 est l'équivalent des montagnes russes. Swift et l'histoire à l'appui, on ne voit ni plus aucun investissement au développement pour l'année.



NINTENDO 64

Les **meilleurs jeux**

Nintendo 64

sont chez **Micromania!**

FI POLE POSITION

NEW de nombreuses voitures que vous pourrez les régler à votre guise, le choix entre de nombreux circuits... tout cela accompagné d'une bande son et de graphismes de qualité.

Dans ce jeu de Formula 1 vous aurez le choix entre



différentes... sur 12 circuits aux décors à la hauteur de la puissance de la Nintendo 64.

BLAST CORPS

NEW En l'an 2066, un canon fu transportant du gaz mortel pour l'humanité... et si ce canon venait à exploser ? Votre mission est de l'empêcher de rentrer en collision avec quel que se soit. Pour cela vous disposez d'une quinzaine de véhicules, sur plus de 70 niveaux, pour éliminer tout ce qui pourrait se trouver sur son chemin.



NOUVEAU SERVICE!
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64
*sur commande à la carte



MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



Avec ce jeu de hockey, vous pouvez jouer soit en mode arcade, soit en mode simulation. En mode arcade jouez 3 contre 3, avec coups spéciaux... En mode simulation vous trouverez toutes

les équipes, avec les joueurs et même ceux qui ne sont pas dans le jeu jusqu'à 4 joueurs en même temps.

Le jeu de basket sur Nintendo 64 l'un des plus grands joueurs de la NBA. Vous pouvez même créer votre propre joueur et lui faire utiliser tous les coups spéciaux (jusqu'à 4 en simultané). À ne manquer sous aucun prétexte !!



Les animations préparées par le **VIBREUR** livrent les chocs des armes ennemies, vous étonnant !



NEW **LYLAT WARS** + **VIBREUR**
de scène, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 75 niveaux, plus tous les ans que les autres. Les décors sont en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de faire le jeu.

8 nouveaux Micromania!



Le catalogue PlayStation N°6
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!

Les meilleurs jeux PlayStation sont chez Micromania!



La course de Off-Shore la plus rapide du monde !
Graphismes haute résolution, vitesses hallucinantes, ralentissement en 1/1000ème de seconde ! Ici est le cockpit explosif du Rapid Racer. Participez à des courses épiques où la destruction est primordiale. Et si toutefois les 6 circuits proposés ne vous suffisent pas, entrez les vôtres jusqu'à 200000 !



NEW
Fighting Force est le jeu qui correspond à votre Console ! Beat'm all entièrement en 3D temps réel, vous offrez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu de l'interactivité est



...poussée à son extrême. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !



NEW
Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides seul ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelies !



NEW
Entièrement compatible avec la manette analogique, CROC renouvelle la genre plateforme.



Avec des dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel, il offre une possibilité de déplacement total. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbos du tyran. Leur sort est entre vos mains.



NEW
Vous faites partie de la G-POLICE, ascendez du futur. À bord de votre forteresse volante parcourez 35 niveaux à la 3D réaliste. Nombreuses scènes en PMV, musiques envoiées et action non stop !



NEW
STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réécrit au 3D, les mouvements et les animations, basés sur le de la Motion Capture, sont incroyables. Les réalisateurs. D'une possibilité à toute



NEW
Vos rêves les plus fous : 7 Overboard vos combats, dans ce jeu d'action stratégique vous dirigez une flotte de galaxies dans le but de détruire l'adversaire. Excellente voix, et jeu grand écran et dévotion à plusieurs, particulièrement à 5 joueurs.

NEW
La suite de Air Combat : les graphismes ont été améliorés, toujours autant de missions et de choix d'armes. Complètement compatible avec la JoyPad analogique de Sony.



LA PLAYSTATION 990 F

+ 1 manette

LE POWERPACK

- 1 CARTE MÉMOIRE
 - 1 MANETTE
 - 1 SACOCHE
- ## 299 F



PlayStation

NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la

FORMULA 1 97

même gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires vous sembleront plus

réels que jamais. Faites valoir votre sens du jeu en temps réel. Deux modes proposés, arcade et grand prix. FORMULA 1 est entièrement compatible avec la manette analogique de SONY !



Le jeu d'exploration

Un jeu de plateforme d'une richesse rare : décors en 3D, graphismes et personnages et surtout l'atmosphère particulière qui s'en dégage. Vous incarnez ABE, un être étrange qui doit s'adapter de l'extérieur ou il travaille sans cesse de se voir transformer en hamburger, et vous devez aussi délivrer, avec votre compagnon ELUM, 99 de ses congénères des griffes, des forêts, des abîmes...

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2

Centre Ciel Italie 2 - Niveau 2
(à côté du Grand Optique) - 75013 Paris

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL

Centre Ciel Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

Centre Ciel Carrefour Cormontreuil - 51100 Cormontreuil

MICROMANIA AVIGNON

Rapace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 37 17 66

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
No George 5 - RER Champs de Gaulle-Bole
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BYD DES ITALIENS

Passage des Français - 5, boulevard des Italiens
75002 Paris - M° Richelieu Drouot
M RER Opéra - Tél. 01 40 15 90 10

MICROMANIA MONTPARNAISE

126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Pierre
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Filles-du-Calvaire - Niveau 2
M° & RER les Halles - Métro, RER, Lézard
75001 Paris - Tél. 01 45 00 15 70

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - 9, allée des Minimes
M° & RER la Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93116 Aubryville - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Ciel Ulys 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA EVRY 2

Centre Ciel Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
93111 Rosny - Tél. 01 45 34 73 07

MICROMANIA LES ARCADES

Centre Ciel Les Arcades - Niveau 305
93400 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-LE-BEL

Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-le-Bel - Tél. 01 64 67 90 33

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA VENIT PAR CORRESPONDANCE

01 009 - 06901 SORBA-ANTHOUS - Tél. 01 92 94 30 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H à 19H

3015 MICROMANIA

Tout le catalogue des jeux
(11.201 F. net incl.)

GRATUITE

avec le 1^{er} achat !

De nombreux privilèges

avec la Mégacarte et 5%

de remise sur des prix canons !

MICROMANIA

Centre Ciel Auchan - 69590 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER

Centre Ciel St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE

Régis Auchan - 69000 LYON ST-PIERRE
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA TOULOUSE

Carrefour Port-Sur-Garonne - 31127 PONTET-
St-GARONNE - Tél. 05 43 76 20 39

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Ciel Belle Épine - Niveau 305
14501 Thoiry - M° Villeurbanne
Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Ciel St-Quentin-en-Yvelines
Foc. Carrefour - 78140 St-Quentin-en-
Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bar - Fina Gr. Saint
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Ciel Créteil Soleil - Niveau Haut
Eclair. Métro - Métro, Créteil, Indiv. 100
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Ciel Montpellier - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 30 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand Var Sud
13100 La Vaucluse - Tél. 04 94 75 32 20

MICROMANIA CAP 3000

Centre Ciel Cap 3000 - Niveau 1000
13100 La Vaucluse - Tél. 04 94 75 32 20

MICROMANIA NICE-STOIRE

Centre Ciel Nice-Stoire - Niveau 1
06100 NICE - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69000 Lyon - Tél. 04 78 50 75 62

MICROMANIA KURALLIE

Centre Ciel Kurallie - Niveau 1000
93777 Ulys - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE Y2

Centre Commercial Y2 - Niveau 1000
59045 Lille - Tél. 03 20 55 57 58

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Miroir - Niveau 1000
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 40 70

MICROMANIA

Tout le catalogue des jeux
(11.201 F. net incl.)

GRATUITE

avec le 1^{er} achat !

De nombreux privilèges

avec la Mégacarte et 5%

de remise sur des prix canons !

1^{er} Tarif sur le Canard - 1^{er} Tarif sur le Canard - 1^{er} Tarif sur le Canard

1^{er} Tarif sur le Canard - 1^{er} Tarif sur le Canard - 1^{er} Tarif sur le Canard

1^{er} Tarif sur le Canard - 1^{er} Tarif sur le Canard - 1^{er} Tarif sur le Canard

**BON POUR 35 F*
DE RÉDUCTION**

sur l'achat du jeu
Fighting Force
sur Playstation.

A présenter dans un magasin Micromania
pour une réduction immédiate ou à
envoyer au service de vente par
correspondance de Micromania.

Joypad

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 31/10/97 dans la
limite des stocks disponibles.



LES BONNS PLANS DE JOYPAD

ÉCONOMISEZ

35 F

Découpez le bon de votre choix,
présentez-le dans un magasin
Micromania et économisez 35 F sur
l'achat de l'un de ces jeux.

GRÂCE À

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**BON POUR 35 F*
DE RÉDUCTION**

sur l'achat du jeu

Warcraft 2
sur Saturn.

A présenter dans un magasin Micromania
pour une réduction immédiate ou à
envoyer au service de vente par
correspondance de Micromania.

Joypad

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 31/10/97 dans la
limite des stocks disponibles.



Toutes les sorties de ces prochains mois

News



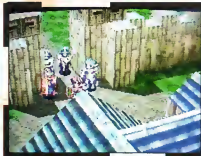
Les news ont ce mois-ci deux facettes. Au Japon, c'est avant tout la Nintendo qui crée l'actualité avec les multiples annonces de titres Nintendo, tels que Zelda ou F-Zero. Chaque mois apportant son lot de nouvelles informations, Joy-Con suit de près ce qui devrait être les coups forts de l'année 95. Quant à l'Europe, malgré les quelques sorties N64 et les jeux Saturn (Quake, Touring) dont nous vous parlions le mois dernier, c'est la PlayStation qui occupe le devant de la scène. Cependant, la suprématie Sony durera-t-elle jusqu'à la fin de l'année? C'est à voir.

	Page
Le Tokyo Game Show, le compte rendu	20-21
F-Zero 64 (Nintendo 64)	33
Yoshi's Island 64 (Nintendo 64)	34
Zelda 64 (Nintendo 64)	36-37
Asul (Saturn)	38-39
Nexus (PlayStation)	32
Kaze Ki-Kumano (PlayStation)	34-35
Kamekura (PlayStation)	
Choc de Dingo (PlayStation)	38
Nit: Tokyo	39
La sortie du mois	
Osaka King Racing (Nintendo 64)	42-43
Incident Evil 2 (PlayStation)	44-46
Tennis Arena (PlayStation / Saturn)	
NBA '95 (Saturn)	47
Tomb Raider 2 (PlayStation)	48-49
Fifa 95 (PlayStation)	50
Power Soccer 2 (PlayStation)	51
Flower Field vs. Psychomet (PlayStation)	52-53
Drakens (PlayStation)	54
Z (PlayStation)	55
Jersey Devil (PlayStation)	56
Fighting Force (PlayStation)	
Urbz 4 (PlayStation)	58
Urbz (PlayStation)	58

Un salon sur vidéo?

Les deux éditeurs les plus romancés cette année étaient Square et Hudson. Le premier présentait une vidéo avec Chocobo's Mysterious Dungeon, Parasite Eve, les nouveaux Front Mission, ainsi que des versions jouables de Rinhander et Xenogears. Hudson, de son côté, lance Bomberman sur PlayStation, N64 et Bomberman 2 sur Saturn. Côté N64, les plus remarqués restent Ray Limit (de Sega), jeu de course dans la lignée de Ridge Racer, et Fighting Cup (d'Amusement). Chez SNK, pas de trace de Samurai Spirits 64, qui sera sans doute présenté lors du salon arcade qui se déroulera au Japon les septembrés. Seule une version Saturn de Art of Fighting's Revenge (dernier épisode de la série) était promise. Enfin, mentionnons un autre nouveau titre d'action en 3D, Kaze no Kizuna, aussi proche de Flanternment.

Capcom profitait quant à lui du salon pour annoncer la sortie de X-Men vs SF (novembre au Japon), et de Dungeons & Dragons Collection sur Saturn. Ces jeux seront commercialisés avec une cartouche RAM de 4 mégas. Capcom a ajouté qu'il travaillait sur un jeu pour la N64 encore plus "horrifique" que Resident Evil. Et enfin, Konami annonçait de prochains titres de sport sur N64 et notamment une version de In The Zone. Metal Gear ne lui présente que sous la forme d'une vidéo, comme Hybrid Heaven (Metal Gear Solid N64) et Dracula 64, mais le grand de l'informe n'aurait pas le plus intéressant, puisqu'on y jouera également la version Saturn de Superstar et d'autres titres sport sur le système standard. Comme disait l'autre, l'année 1996 sera le, mais on ne sera pas.



Shining Force 3. Une fois encore, l'aventure appellera les possesseurs de Sega Saturn. Une chance.



Une fois encore chez Konami, un jeu de baston pour N64, Gasp Fighter's NEXT. Un nom énigmatique.



Un salon vraiment peu passionnant Un

Un salon
vraiment peu passionnant Un salon
vraiment peu passionnant Un salon
vraiment peu passionnant Un salon



Sokoigi, le dernier titre de Squaresoft pourrait bien créer la surprise. Jeu d'action / aventure, il n'est pas sans rappeler Bushido Blade.



F-ZERO 64

EDITEUR NINTENDO
 MACHINE NG4
 SORTIE NOEL 97
 DISP. EUR. AUCUNE DATE AVANCEE

F-Zero 64 n'en finit plus de se faire désirer, même si Nintendo l'annonce pour cette année au Japon. En attendant, voici quelques nouvelles photos pour vous faire patienter...

F-Zero 64



Le mode quatre joueurs pourrait bien être un atout de taille pour ce titre.

Trop près de la piste, vous ne voyez les trempins qu'au dernier moment.



F-Zero 64 avec Zekka et Yoshi, annonce le triptyque magique de Nintendo. Ce sont trois titres 16 bits remis au goût du jour, technologie 64 bits oblige. On ne manquera pas de comparer F-Zero 64 à Mario Kart 64, car il s'agit dans les deux cas de jeux de course de véhicules réalistes en partie par les mêmes équipes de programmeurs. F-Zero 64 est une course qui existe

Un jeu de course à quatre simultanément

les "gadgets" empêchant les joueurs de se concentrer sur la conduite de leur appareil. Les seules "fantasies" que se soient permises les développeurs résident dans la présence d'obstacles et de trempins sur la piste. Ceux-ci vous seront indispensables pour trouver les raccourcis qui vous permettront de doubler vos concurrents. Tout comme Star Fox, F-Zero permet à deux, mais ou quatre joueurs de s'affronter lors des courses. L'écran se divise alors en autant de parties égales (sauf en mode trois joueurs). On peut espérer que le jeu sera aussi rapide qu'Extreme-G qui, il faut bien l'avouer, place la barre très haut (voir notre test dans ce numéro).



A voir les bonds que font les véhicules de devant, m'étonnerait pas qu'il y ait un ou deux trempins !

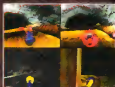


Dans les tunnels, si votre engin est assez léger, vous pourrez glisser le long de l'imperte quelle paroi.

extreme G™

POUR CEUX QUI ONT DES GOUILLERES

Jouable jusqu'à 4
simultanément.



12 circuits
différents.



Vitesse pure et
combats sauvages.



Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM® ou au 08 36 68 10 25*

Acclaim





Yoshi's Island 64 (qui pourrait bien, finalement, s'appeler Yoshi's Story) ne sera donc pas la pour Noël. Toutefois, de nouvelles informations ont filtré des laboratoires secrets Nintendo.

Le jeu reprendra les six différents Yoshi que connaissent la version sur Super Famicom. Mais nous ne savons pas encore si il y en aura un par niveau, si l'on pourra les contrôler individuellement ou choisir d'en utiliser un à un moment particulier. En effet, à côté de leur différence de pelure, ils sont caractérisés chacun par une tâche : pointer un obstacle, avancer précautionneusement, attraper un adversaire avec sa langue à la manière d'un caméléon, sauter, donner un coup de pied... Un principe qui n'est pas sans rappeler celui de Lost Vikings, ou il s'agit de tirer parti des capacités spécifiques de chaque personnage. De plus, les programmeurs ont ajouté quelques créatures originales comme les "chaussures indolentes". L'imagination débordante des développeurs sera-t-elle la cause de ce retard?

YOSHI'S ISLAND 64



EDITEUR	NINTENDO
MACHINE	N64
SORTIE	1998
DISP. EUR	1998

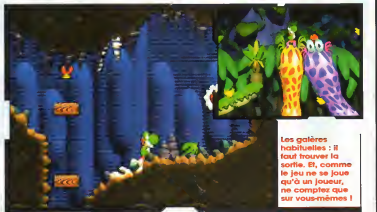
Yoshi's Island 64 n'arrivera finalement qu'en 1998 !

Chez Nintendo, on prend du retard et les joueurs se contenteront de Diddy Kong Racing à Noël.

Yoshi's Island 64



Plutôt que d'essayer de ramasser pommes et bananes, essayez donc de bien anticiper les mouvements des "chaussures indolentes".



Les galères habituelles : il faut trouver la sortie. Et, comme le jeu ne se joue qu'à un joueur, ne comptez que sur vous-mêmes !

FIGHTING FORCE

POUR SAUVER LA PLANÈTE,
ILS DESCENDENT DANS LA RUE!



EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!



FIGHTING FORCE est un titre PC et CD-ROM. © 1998 Eidos Interactive Ltd. Tous droits réservés.

Le jeu Fighting Force est distribué en France par Eidos Interactive Ltd.

EIDOS



Quand il y a du nouveau sur Zelda 64, Joypad ne peut pas passer à côté : on vous en dit plus sur ce titre phare de l'année 98.

Zelda 64

No Densetsu

Zelda 64, c'est avant tout le jeu le plus attendu des passionnés de jeux vidéo en général et de Nintendo 64 en particulier. Annonce depuis plusieurs mois, Zelda 64 se fait attendre et Nintendo lève, progressivement, le voile sur ce qui devrait être le titre phare de l'année 1998. On peut en être sûr que le succès de Zelda 64 sera à la hauteur de ses quatre prédécesseurs (enfin, presque).

Link partira donc une fois encore à l'aventure sur Hyrule, territoire des ancêtres des Dieux. Tout commencera lors d'une cérémonie d'initiation, passage obligé à l'âge adulte pour Link. Là, le héros recevra un esprit nommé Navi (une petite fée bleue "spirit") à l'image de l'Arche des Esprits, l'ennemi de la tradition de son peuple. Peu après, l'Arche sera volée, volé et gravement endommagé par Ganondorf, roi des ténébreux. Ganondorf en a cette occasion en profitant d'une pierre magique,

Auprès de mon arbre je vivais heureux

indispensable à l'Arche des Esprits, essai de se réfugier dans le château d'Hyrule (où il faudra le récupérer). Grâce à cette pierre, il pourra bien reconnaître la Triforce (et le pouvoir en elle-même). Tout se programme pour Link qui, sur les conseils de la Princesse Zelda, partira en quête des trois pierres sacrées composant la relique.

Techniquement très abouti (les photos parlent d'elles-mêmes), Zelda 64 occupera 256 mégabits, soit la capacité (sur quelques 32 mégabits). A titre de comparaison, Yoshi's Island (sur 128 mégabits), Mario 64 ou 64 mégabits et Mario Kart sur 96. Mais les innovations ne vont pas uniquement techniques (le joueur pourra utiliser de nouveaux pouvoirs grâce à Navi, le petit esprit qui l'accompagne). Navi indiquera par exemple à Link et les personnages qu'il rencontre quel bon ou mauvais chemin choisir de suivre. Mais Link lui-même aura de nombreuses attitudes inédites, qui lui per-



Au-dessus de vous, Navi brille. Elle vous servira de guide dans la forêt.

Une petite pyramide à visiter, et un donjon de plus à purger des sales bêtes qui y ont élu domicile.

Attention à la chute, Link n'en rattrapera pas.



mettront de se retrouver confrontés à des problèmes radicalement

Une technique irréprochable

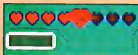
nouveaux. Bref, *Zelda 64* n'est pas sans raison le titre le plus attendu de l'année, espérons seulement qu'il ne se fera pas trop attendre en Europe.

Mais c'est votre vieux copain Goma ! Il n'est pas tellement plus beau que du temps de la version SFC.



Une nouvelle interface

• Au centre de l'écran, se trouve désormais une icône qui porte le nom de l'action qu'est en train de faire Link. Il s'agit souvent de "nevi", pour déplacements, mais à l'occasion "sauter" ou "descendre" s'inscrivent également. Il est probable que dans la version finale, ces inscriptions soient remplacées par un système de symboles plus pratiques.



• Une jauge est apparue sous les cœurs qui représentent votre vie. Il s'agit de la Meta Magic, qui va vous permettre de jouer les apprentis-Martin, pour peu que vous ayez mis la main sur les items adéquats.



Petite attaque "Dash", pendant laquelle vous forcez en force sur votre adversaire.

Des mouvements détaillés, décomposés, afin de faire de Link un super héros plus naturel, plus authentique.



A chaque pas dans le sable fin du désert, un petit nuage se forme.

Chronologie de Zelda

1987 : La Légende de Zelda sur Nintendo 8 bits (Nes) suscite un engouement hors du commun et concourt au succès phénoménal de la console.



1989 : *Zelda II - The Adventure of Link* connaît la même succès que l'épisode précédent, toujours sur Nes.

1992 : *The Legend of Zelda : A link to the past* est le jeu indispensable de la Super Nintendo.

1993 : *The Legend of Zelda - Link's Awakening* prouve que le Game Boy n'est pas en reste. Un jeu d'aventure passionnant et de longue haleine.



1997 : *Zelda No Densetsu 64* devient un des jeux les plus attendus de la planète. Personne ne semble résister à l'appel de l'aventure.

Le Monde Manga

HAZARD



Tenchi Muyo

RYU-OKKI



Chroniques de la guerre des Lodoss



MEDIA FRANCE

Albator 84 le Film New	V.F.	129 F
Albator 84 Vol 1 à 6 New	V.F.	129 F
Arion Cine Manga	V.F.	119 F
Armistice Vol 1 à 4	V.F.	99 F
Art Of Fighting	V.F.	99 F
Babel Vol 1 à 2	V.F.	89 F
Baoh le Visiteur	V.F.	99 F
Be Bop Hi-School	V.F.	89 F
Black Jack Vol 1	V.F.	109 F
Black Jack Vol 1 à 5 New	V.F.S	109 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Burd Up	V.F.	89 F
Camelot New	V.F.S	109 F
Chasseurs de Vampires	V.F.	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6 New	V.F.	109 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
City Hunter O.A.V 1h30 New	V.F.	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F.	89 F
Crying Freeman Vol 1 à 4	V.F.	89 F
Dancougar	V.F.	89 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F.	79 F
Dragon Ball Z Épis inédits vol 1 à 2 New	V.F.	119 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F.	79 F
Dominion Vol 1 à 2	V.F.	99 F
Eight Man Vol 1 à 2	V.F.	99 F
El Hazard Vol 1 à 3	V.F.	99 F
El Hazard Vol 4	V.F.	119 F
Fam and Ibrille New	V.F.S	109 F
Fire Emblem New	V.F.S	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F.	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F.	119 F
Galaxy Express 999 Coffret New	V.F.S	249 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F.	109 F
Grey Glee Manga	V.F.	119 F
Gunsmit Cats Vol 1 à 3	V.F.	99 F
Hakkenden Vol 1 à 2 New	V.F.	119 F
Humming Bird	V.F.	89 F
Iria Vol 1 à 3	V.F.	99 F
Kamui	V.F.	99 F
Ken le Survivant	V.F.	89 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F.	59 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F.	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F.	99 F
Kojiro le Film	V.F.	99 F
L'Ange des Ténébres New	V.F.S	109 F
Les Cités D'or Vol 1 à 2	V.F.	99 F
Les Cités D'or Vol 3 à 10	V.F.	119 F
Les Heros de la Galaxie Cine Manga	V.F.	119 F
La légende de Lemnear	V.F.S	99 F
Macross Robotech	V.F.	89 F
Macross 2 Vol 1 à 2	V.F.	89 F
Macross 2 Vol 3	V.F.	109 F
Maps Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F.	99 F
Max et Compagnie le Film New	V.F.	119 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F.	99 F
Mermald Scar	V.F.	99 F
Moldiver Vol 1 à 3	V.F.	99 F
Moonlight la Pierre de Lune	V.F.	99 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F.	59 F
Nom de Code Love City	V.F.S	99 F
Nuku- Nuku Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Orange Road Vol 1 à 3	V.F.	99 F
Elastic Little	V.F.	89 F
Princesse Minerva New	V.F.S	109 F
Ran la Légende Verte Vol 1 à 3	V.F.	89 F
Ranma 1/2 la Film Vol 1 à 2	V.F.	99 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F.	59 F
Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Réincarnation Vol 1	V.F.	99 F
Réincarnation Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Robotech Vol 1 à 6 New	V.F.	119 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F.	59 F
Sailor Moon le Film New	V.F.	119 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F.	99 F
Samurai Showdown	V.F.	99 F
Slayer New	V.F.S	109 F
Slow Step Vol 1 à 3	V.F.S	99 F
Spider-Man Vol 1 à 2	V.F.	89 F
Suikoden	V.F.	109 F
Tatton Master Vol 1	V.F.	89 F
Tenchi Muyo Vol 1 à 3	V.F.	99 F
The Cocpit	V.F.	99 F
The Bard	V.F.	99 F
Tom Sayer Vol 1 à 3 New	V.F.	109 F
Toshinden Vol 1 à 2 New	V.F.	109 F
Yoko Leda	V.F.S	109 F
Yoma des Ténébres	V.F.	99 F
You're Under Arrest Vol 1 à 2	V.F.	99 F
Young Guns New	V.F.S	109 F
Yugen Kaisha Vol 1 à 3	V.F.	89 F
Wat Foe	V.F.S	89 F

CYCLE CINEMANGA



HAZARD

KOZU



Tom Sawyer

CD Audio 129 F

Cobra / Album
Generation Japenimaton
Lodoss Vol 1
Lodoss Vol 2
Lodoss Vol 3
O.Z
Video Girl
Reincarnation

Orange Roar

MAX et compagnie





ROBOTECH

MACROSS : LA SAGA



MEDIA FRANCE

LE SPÉCIALISTE DE LA
JAPONIMATION
PLUS DE 100 000
CASSETTES VIDEO EN STOCK
LIVRÉES EN 24 OU 48 H
DU JAMAIS VU !!

Tel : 01 46 37 31 16

Fax : 01 46 37 34 71



Pour les Mangas interdits aux moins de 18 ans
Liste sur simple demande...

GOLDEN BOY

LES
MYSTÉRIEUSES
CITÉS
D'OR

BON DE COMMANDE

POUR NE PAS AIMER VOTRE MAGAZINE RECOPIEZ MOI, SUR PAPIER LIBRE À ENVOYER À
MEDIA FRANCE, 12bis Rue SOYER 92200 NEUILLY sur SEINE

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Ville _____
Tel _____
Frais de Port Colissimo Jour + 2 (25 F)
Frais de Port Chronopost Jour + 1 (40 F)
Règlement : Chèque, C.B, Mandat
N° C.B _____
Expire à Fin le _____ / _____

Titre du Film	Prix
REMISE 15 %	
Frais de port Belgique, Suisse, Dan, Tom, 70F	
Total à Payer+Port	

Commande dans la limite du stock disponible toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles



Panzer Dragoon, jeu d'action très populaire sur Saturn, ne pouvait bénéficier que d'une suite digne de ce nom. Panzer devient avec Azel un jeu de rôle !

Panzer Dragoon, et sa suite, ayant plutôt bien marché, il n'est pas surprenant que Sega nous propose un nouveau titre inspiré de la saga. Mais, cette fois-ci, les développeurs ont opté sur un genre différent, le RPG Action. Azel, tout comme son prédécesseur, est un nouveau jeu d'action "et rien de plus" n'aurait ici rien à dire. Tout comme dans d'autres jeux de rôle, il s'agit pour vous de guider la héros de cette aventure dans des décors en 3D, afin d'interroger les différents NPC (Non Player Characters ou en français Personnages non Joueurs). C'est alors que l'adventurer théorique d'une civilisation antique ayant mystérieusement disparue. Mais chez Sega, intervenant à ce propos un secret, quasi-absolu.

Les affrontements avec les pillards de la bande de Shiba, n'ont pour nous que la gâchette facile seront votre lot quand fin. Difficile d'en savoir vraiment plus à l'heure actuelle sur les détails du scénario.

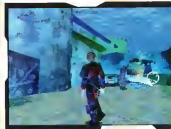
Azel

L'aventure se déroule de jour comme de nuit... Pas de repos pour les braves !

Un scénario bien mystérieux

Techniquement, un nouveau système fait écarquiller nos yeux. Le Linkless Communication System (ou LCS) est en fait une interface intelligente de la vision des images précédente de la série Panzer Dragoon. Il vous permet non seulement de commander, mais aussi de vous déplacer, d'agir et de communiquer avec la suite des personnages du jeu. D'ailleurs, sur ce point, les combats aériens n'ont rien à envier au Panzer Dragoon précédent.

Le principe est simple : le joueur se dirige le monde LCS. Puis, il déplace le visuel qui apparaît à l'écran sur la cible intéressante ou suspecte. Si une réaction de votre part est souhaitée, le LCS affiche souvent une indication. En fait du fait que le système limite un peu les actions possibles, c'est extrêmement pratique. Cela permet également de lui expliquer d'avoir un jeu d'aventure, au rythme d'un jeu d'action.





L'indication à l'écran semble claire : il faut entrer.

Le troisième épisode de Panzer Dragoon sera un RPG. Le troisième épisode de Panzer Dragoon sera un RPG. Le troisième épisode de Panzer Dragoon sera un RPG.



Lors des phases d'exploration, il faudra aussi trouver des objets essentiels à la quête.



Le LCS en détail

Le LCS peut afficher quatre fonctions, en plus de celle qui permet de se rapprocher ou de s'éloigner d'un objet ou d'un interlocuteur :



access

gère les communications. C'est-à-dire que c'est le moment où vous pourrez déclencher une sauvegarde, consulter la carte des lieux ou recevoir un message.



break

ouvre les coffres parsemant les ruines, et contiennent de nombreux items. Elle permet aussi de détruire un coffre, ou la base de l'adversaire.



caution

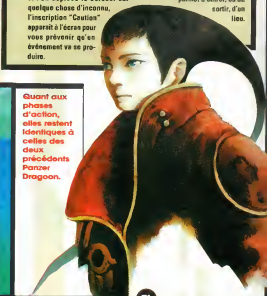
si l'on déplace le curseur sur quelque chose d'inconnu, l'inscription "Caution" apparaît à l'écran pour vous prévenir qu'un événement va se produire.



enter

permet d'entrer, ou de sortir, d'un lieu.

Quant aux phases d'action, elles restent identiques à celles des deux précédents Panzer Dragoon.



SEGA WORLDWIDE SOCCER '98

Championnat
de D1 ou Coupe
du Monde ?
Le vainqueur
joue sur Saturn !



• Jouez avec tous les clubs français, anglais et espagnols comprenant chacun 20 équipes, en plus des 48 équipes internationales.

• Grâce au Player Edit, créez votre propre championnat en personnalisant votre équipe.

• Excellente jouabilité et nombreuses techniques de jeu inédites (passes, tacles, retournés, bicyclettes, lobs, roulettes, effets dans le ballon...).

• Graphismes et animation exceptionnels (utilisation de la motion capture).

• De multiples options pour démarrer votre match dans les meilleures conditions (choix des modes de jeu, du stade, de la météo...).



SEGA WEB
<http://www.sega-saturn.com>



SEGA SATURN

ON N'EST PAS SUR LA MÊME PLANÈTE.



Avec Kaze no Klonoa, qui signifie le "Vent de Klonoa", Namco s'essaie à l'aventure-action 3D, selon un genre mis en valeur récemment par Pandemonium.

Kaze no Klonoa

Les courtes Dispersions 2, Kaze no Kikuna offre, plus modestement, les possibilités offertes par un environnement en 2D, en multipliant les parcours en épiques, les chemins qui s'enroulent pendant que la caméra suit la progression du joueur. La difficulté de jeu vient autant de la maîtrise que du fait avoir de cet univers 2D certains pièges et d'autres, 3D, qui entraînent soit une chute de votre monstre (ou de lui-même), soit une mort définitive. Pour vous débarrasser de cela, Sazuraru, tout d'abord, d'annuler les dégâts, et les transformer en invulnérabilité temporaire. Kaze no Kikuna offre une vue de Panoramium plus de 90 millions aspects. Alors, le chef "Je de place-d'arme" est rempli d'une façon typiquement japonaise, avec des lieux très amusants et géométriques, et une musique de

Un mode de combat original

« Je suis d'abord comédien », écrit Cocteau dans son *Journal*. C'est d'abord un homme qui aime le théâtre, qui aime le jeu, qui aime l'acteur, qui aime le public. Ensuite, par le jeu de Naima, il découvre une part humaine qu'il rapporte à l'écrivain. « J'étais rencontré des personnalités, dit-il, avec une, il me disait que moi-même j'étais un acteur, que moi-même j'étais un personnage, que moi-même j'étais un personnage particulier... » (1). En d'autres termes, il découvre que, comme les autres, il est lui-même un personnage, un être qui se joue, qui se joue à l'égard du monde, qui se joue à l'égard de soi-même. L'homme qui lui paraît essentiel n'est que le jeu, le jeu de soi-même.

Le pari de Namco

En changeant radicalement de genre, Florence provoque une réaction. Les relations Gugu Billot et Kékoua MOCTOUZOU ne vont évidemment pas s'effriter. Mais elle a le plaisir de faire passer les deux hommes de la palatine à la platinologie, au sens où elle peut se dire « bien connue » de Téboul et de Riqui. Riqui revient à la maison. On peut dire qu'il a accompli. Toutefois, le jeu d'acteur le temps de faire les premiers pas japon-bien se fait un peu moins agréable en Europe et il s'agit tout d'abord de bien rentrer.



...et dès qu'il est passé, lancez lui des anneaux en direction de son postérieur.



Évitez les attaques de Longo Longa qui tourne en rond...





Klonka s'est laissé encercler, et il semble mal parti.

Les différents protagonistes du jeu ont une apparence plutôt sympathique, comme cet adversaire caché dans un grotto.



Aventure et plateforme en 3D pour le prochain titre de Namco



Une fois que celui-ci s'est dégonflé, il ne vous reste plus qu'à récupérer les morceaux de rêves que certains de vos ennemis détiennent.



Touché par un anneau, l'adversaire est en train de gonfler, jusqu'à ce qu'il s'envole.



Il n'y a pas que Don Guichotte qui combatte les moulins...



Cherchez le point faible

Chaque boss de fin de niveau est assez costaud à vaincre. Mais comme d'habitude, une fois que vous aurez trouvé son point faible, s'en débarrasser deviendra un jeu d'enfant (enfin, plus ou moins !). Pour Logo Logo, le premier boss de jeu qui vous attend en haut de la montagne à la cloche, sa faiblesse c'est son postérieur !

ESPACE 3 games

Super Nintendo

CORKEY KONG 3	449,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DRAGON BALL 2 - ULTIME MENACE	449,00	SECRET OF MANA	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SIN CITY 2000	399,00
SOCCER DE LUXE	399,00	SPYRO	199,00
LE ROI LION	299,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
LOST VIKING 2	299,00	TERRANOMA - GUIDE	399,00
LUCKY LUCKE	399,00	TETRIS ATTACK	349,00
NBA LIVE 97	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	349,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00		
PRINCE OF PERSIA 2	299,00		
SCHTROUMPS 2	299,00		

+ ACTION REPLAY 3 349,00
+ MANETTE RANDO 99,00
+ MANETTE 3DS 199,00
+ ALIMENTATION SECTEUR 199,00
+ FREE CRITEL 199,00



Promos

ASTERIX	149,00	NBA JAM	129,00
ASTERIX ET OBLIX	199,00	NHL 96	129,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PACK ATTACK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PGA TOUR GOLF 98	199,00
F ZERO	149,00	PLOK	129,00
HAGANE	99,00	REVOLUTION X	99,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER SC KID	149,00
SOCCER	199,00	STAR WARS	
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC		SUPER SOCCER	149,00
GAMES	149,00	SUPER TENNIS	149,00
JUDGE DREDO	149,00	TINTIN AU TIBET	199,00
KILLER INSTINCT	149,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	199,00
MARIO KART	199,00	WARLOCK	149,00
VEGAMAN X	149,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00	WRESTLEMANIA	199,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	ZELDA 3	299,00
MYSTIC QUEST	149,00	ZODAC	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE 299,00
LUFIA 2 399,00
Tous les jeux disponibles sur 9916 ESPACES

Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WORLD WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD26 TURBO	99,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

+ MEMORY CARD 199 F
+ D64 + 1 JEU 199 F
CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

PARIS

120, bd Voltaire
75011 PARIS - M Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

CDI

CDI 450
+ CARTE VIDEO
+ 1 FILM
1290 F

TOUS LES TITRES - AVEC BOUTONS PNEU, LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTEUR MULTIJEU 999 F

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

PARIS

34, rue de la Vierge
75004 PARIS - M Voltaire
Tél : 01 40 27 88 44

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE 249,00	NHL 97 (EUR)	249,00
J. MADON 97(EUR)	NHL QUATREPUIS 2 (EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)		
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)		
NBA LIVE 97 (EUR)		

+ ACTION REPLAY 349,00
+ MANETTE 199,00
+ ALIMENTATION SECTEUR 199,00



Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	129,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
OSBERT STRIKE (EUR)	129,00	NFL QUATREPUIS 96 (EUR)	99,00
ONDO QING SOCCER (EUR)	99,00	NFL QUATREPUIS 96 (EUR)	169,00
CRAGON BALL 2 (JAP)		NHL 96 (EUR)	149,00
+ ADAPTEUR	199,00	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	199,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
SOCCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
RIFA 97	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	199,00	SOLEIL (EUR)	149,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	99,00	SONIC SPINBALL (EUR)	149,00
J. MADON 96 (EUR)	149,00	SPARKSTER (EUR)	129,00
JUDGE DREDO (EUR)	129,00	SPEEDY GONZALEZ (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	STAR STRIKE (EUR)	129,00
LIGHT CRUISADER (EUR)	199,00	TIME KILLER (EUR)	99,00
LOTUS KUBO (EUR)	129,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	149,00	ZODAC (EUR)	99,00

3DO

3DO + 1 jeu 690 F

ALONE IN THE DARK 2 (FR)	99,00	IRON ANGEL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00
ALONE IN THE DARK (FR)	99,00	JOYPAD PANASONIC	99,00	SNOW JOB	99,00
BATTLE SPORT	99,00	KING DOM		SPACE HULK	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	THE FAIR PREACHES	99,00	STAR BLADE	99,00
COMPOSE KILLER	99,00	LAST BOUTY HUNTER 98	99,00	STATION INVASION	99,00
DODGE	99,00	OLYMPIC GAMES 2000	99,00	STILL A 7	79,00
FIFA SOCCER	99,00	PEOPLE SEARCH GOLF	99,00	STRKER	99,00
FLYING STICK SHOOTER	99,00	PSA 96	99,00	SYNDICATE	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	PSYCHIC DETECTIVE 98	99,00	THEME PARK	99,00
HELL	99,00	QUARANTINE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
IMMERCINARY	99,00	RETURN FIRE	99,00	VIRTUOSO	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00	RISE OF THE ROBOT 99	99,00	WHO SHOT JERRY RICOVER	99,00
		SAMPLER 2 : 10 GENES	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
		+TEST MEGADOME 16 mm 79,00		ZNAIDGOST	99,00
		SHOCK WAVE 1	99,00		

Neo Geo

→ JOYPAD 249 F

ART OF FIGHTING	249,00	SAMOURAI SHODOWN	249,00
FATAL FURY II	249,00	WORLD HEROES II	249,00
KING OF FIGHTER 97	1699,00		

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD 2 + 1 jeu en boîte 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00	KING OF FIGHTER 95 COLL.	199,00
AGRESSOR OF THE DARK		KING OF FIGHTER 97	399,00
COMBAT	199,00	KING OF MONSTER 2	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	MULTICTION NATION	199,00
BASE BALL 2000	199,00	NINJA MASTER	349,00
BURNING FIGHT	199,00	POWER SPIKES	149,00
FATAL FURY 3	199,00	PULSTAR	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	RAGNAROK	349,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	449,00	ROBO ARMY	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	299,00
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN 5	449,00
GHOST PILOT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RING	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
		THINKLE STAR SPRITES	199,00
		VIEW POINT	199,00
		WORLD HEROES PERFECT	199,00

LILLE

2, rue faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91



PARIS

128, bd Voltaire

75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli

75004 PARIS - M° Mont de la Ville au St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe

Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques

Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Playstation

→ PLAYSTATION + 2 MANETTES

→ MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT

→ 180 F de bon d'achat

→ PLAYSTATION 100 F de bon d'achat

→ VOUS AVEZ CHOISI ?

→ 499 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F

→ 100 F



Promos

JEUX USA

OFF WORLD INTERRUPT 99

RAYMAN 99

CHORD O 99

STAR GLADIATOR 99

STEEL FIGHTER 99

BATTLE 99

TOSHEN 3 140

VAMPIRE 99

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 140

BATMAN FOR EVER 140

BATTLE SPOT 140

SPARK POINT TENSE 140

BURNING ROAD 140

BUST A MOVE 2 140

CHASER NO REMISE 140

DESCENT 2 109

DISRUPTION 120

DRAGON BALL Z 140

PROGRAMMABLE 250

FADE TO BLACK 140

FIFA 96 140

HIT CRANE 99

IRON AND ROLL 140

INTERNATIONAL 196

JACK IS BACK 140

MAGIC CARPET 140

NAMPTON WARRIOR 140

NBA IN THE ZONE 140

NBA ANN EXTREME 120

NFL QUARTERBACK 97 140

OLYMPIC SOCCER 190

PILOT OVERVILL 190

PILOT X2 190

RAYMAN 160

RETURN FIRE 190

ROAD RASH 2 190

SHOCKWAVE 99

SLAM AND JAM 96 99

STAR GLADIATOR 140

TOTAL NBA 96 160

TUNEL 97 190

VIEW POINT 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

WOLF IN YOUR HOUSE 140

Saturn

version ML

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + LOG F DE BON D'ACHAT

→ VIDEO CD ADAPTEUR (MPEG)

990 F

990 F

Liste des titres disponibles sur demande

→ VILLAIN + FUGITIVE + HÉROS FOR SPEED

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2

→ HÉROS ACTION CARS 2



Promos

JEUX JAP

NIGHTS 140

VAMPIRE 140

VICTORY GOAL 96 99

ALIEN TRILOGY 140

BATMAN FOR EVER 140

BATTLE SPOT 140

BURRLE BURRLE 140

BUST A MOVE 2 140

CHASER NO REMISE 140

D 140

DARLUS II 99

News

Japon



Les Gears ont été créés par une ancienne civilisation, à vous de les commander.

XENOGEARS



EDITEUR SQUARESOFT
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE HEVR 97
DISP. EUR NON PRÉVUE

Avec Xenogears, Square espère connaître à nouveau le formidable succès qu'a connu son Final Fantasy VII

Xenogears

A

près FF VII, et avant Perséus Eve, voilà Xenogears ! Squaresoft exploite le filon du RPG avec cette fois-ci une nouvelle technologie. Dans Xenogears, les décors sont en 3D "temps réel" ce qui autorise le joueur à aller où bon lui semble en faisant tourner et zoomer les lieux. Impressionnant ! Bien qu'il s'agisse avant tout de livrer des combats, on découvre au fil de l'aventure de nombreux endroits grâce à cette nouvelle possibilité. Les combats se présenteront sous deux formes. L'une traditionnelle du RPG avec des sprites de personnages dans des décors précalculés, l'autre plus proche de Tekken, totalement en 3D une fois le Match trouvé. Espérons que le jeu ne sera pas une pâle copie bien inférieure (comme toute copie) du grand FF VII.



Les Chocobo, poulets géants de Final Fantasy VII, peuvent à leur tour devenir de véritables stars !

Chocobo Fushigi no Dungeon

Le principe de base de la saga "Fushigi no Dungeon" (le donjon mystérieux) consiste à placer le joueur dans un donjon truffé de pièges et d'adversaires. Il s'agit moins d'explorer, que d'essayer de rester en vie. Pour ce faire il vous faudra survivre aux incessantes attaques et aux multiples chasses-trappes qui vous guettent. Vous n'aurez alors qu'une idée en tête : trouver la sortie, et le plus rapidement possible.

Des coffres contenant des objets qui se révèlent être indispensables (livres de magie, potions pour retrouver un peu de pêche, griffes pour renforcer les armures causés par les coups de pied de Chocobo...) parsèment les lieux. De quoi améliorer votre équipement. Bref, il s'agit d'une bonne partie de Dungeon et Dragon, toute trace de scénario en moins.

CHOCOBO FUSHIGI NO DUNGEON



EDITEUR SQUARESOFT
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE HEVR 97
DISP. EUR AUCUNE DATE ANNONCÉE

9F Lv. 3 HP 341 / 44 20%



Un coffre piégé ! On s'en approche, et hop, une trappe se matérialise !

Une mini-oorde de vie donne un petit côté "jeu de rôle" à Chocobo Dungeon.

1F Lv. 4 HP 481 / 51 60%



Même le four de la cuisine que vous êtes en train de fouiller contient des Hameux.



Néo Tokyo

Les dernières infos en direct du Japon

• Metal Gear, une version N64?

Le jeu s'appelle pour le moment Hybrid Heaven. Réalisé par Konami, ce titre est annoncé comme étant le Metal Gear de la Nintendo 64. Différence de technologie oblige entre les deux machines, on peut s'attendre à un éviscément de taille. Aucune véritable information n'a à ce jour filtré des laboratoires de Konami. Une histoire à suivre.



Une saga de RPG

Flagship, la société créée par Capcom et Sega, produit sur Saturn ou Dream, des jeux de rôle pour ceux qui en veulent pour leur argent. Ces RPG nouveaux genre, présentent comme avantage d'offrir plusieurs centaines d'épisodes, pour chacun desquels 2 à 4 heures de jeu sont nécessaires.

Chaque CD-Rom, commercialisé tous les mois, contiendra quatre épisodes. Les premiers sortiront en hiver 1998 (eh oui, il faut vous armer de patience) à un prix très bon marché (moins de 190 francs). La compagnie prévoit aussi de développer sur N64 et autres plates-formes, dont le PC.



• La Tamagotchi-mania

Les uns après les autres, les sociétés nipponnes annoncent des projets basés sur le principe des Tamagotchis de Bandai. Takara lancera, en septembre et décembre, les Love Chu et Nekko nojatta ("Un Chat en né"). Leur originalité tiendra dans la présence d'une fonction qui permettra de connecter l'animal à un réseau. Gampel Yokoi, à qui Nintendo doit le succès de la Game Boy, et aussi son échec de la Virtual Boy, et qui a été viré pour cette raison, a trouvé du travail chez Hara, un fabricant de jouets. Il a développé une bête-clône du Tamagotchi appelé KoseKoneKo (Babe Asconde). Cette fois-ci, c'est un serpent que vous devez nourrir! Enfin, Bandai a commercialisé un nouveau Tamagotchi, TenchiTchi TamagoTchi, ou "le tamagoTchi de l'Ange-mestre". Elevez l'ange, il priera pour vous, et pour le salut éternel de votre âme! Amen.



Deux CD pour Bio Hazard 2

Bio Hazard 2 comprendra deux CD : un pour le héros masculin et l'autre pour l'héroïne. Comme ça, pas de jaloux, et aucun risque de se prendre un coup de rouleau à pâtisserie si madame veut absolument jouer. Cependant, les deux genres restent liés par le «Zapping System». La sortie du jeu est prévue en janvier au Japon.



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
- Nos tarifs sont clairement définis sur notre site ou au jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOCK-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
- Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.
- Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.



CONSOLE SATURN + 1 PAD

990FRS

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

NIMES (NOUVEAU MAGASIN)

Cours Amiral Courbet
04.66.21.81.33

VALENCIENNES (CENTRE)

1, place Tournai
03.27.47.30.60

DRAGUIGNAN

36, bd J. Jaurès
04.94.50.89.50

ST DENIS

de la Réunion
02.62.41.98.24

BREST

12, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

POURDEAUX (CENTRE)

142, cours V. Hugo
05.56.31.25.29

PAU (CENTRE)

Ce Carrefour Lescar
05.59.72.91.32

CHARLEVILLE-MEZIERES

1941 passage la République
03.24.57.43.19

RENNES

3, rue du Puits Mauget
02.99.31.11.26

LAUSANNE

Ce Métropole 2000
021.329.04.14

LYON Eculty (CENTRE)

Ce Carrefour Eculty
04.78.60.32.60

DIJON (NOUVEAU MAGASIN)

88, rue de la Liberté
03.80.58.95.94

GENEVE2

Avenue Henri Dunant
022.800.30.90

VALENCIENNES CENTER

03.27.47.30.60

FRANCE

AGEN
AIX EN PROVENCE
AJACCIO
ALBI
AMIENS
ANGERS
ANGOULEME
ANNECY
AUBERVILLE
AVIGNON
ARLES
ARRAS
AUXERRE
BAYONNE
BESANCON
BLOIS
BOULOGNE CENTER
BOULOGNE sur MER
BREST
BRIGNOLES
BRIVE
CHALON S/SAONE
CHARLEVILLE-MEZIERES
CHOLET
CLERMONT-FERRAND
COGNAC
CREIL
DIJON
DRAGUIGNAN
DUNKERQUE

Tel : 05.53.67.90.52
Tel : 04.42.03.60.10
Tel : 04.95.21.19.05
Tel : 06.63.49.54.40
Tel : 03.22.92.26.85
Tel : 02.41.87.59.14
Tel : 05.45.04.43.15
Tel : 04.50.51.44.48
Tel : 04.50.87.16.75
Tel : 01.43.62.70.23
Tel : 04.80.82.22.61
Tel : 04.90.36.54.81
Tel : 03.21.23.45.25
Tel : 03.86.52.22.21
Tel : 05.59.50.41.61
Tel : 03.81.81.87.09
Tel : 02.54.78.07.38
Tel : 05.52.51.25.29
Tel : 03.21.30.30.25
Tel : 02.98.45.11.48
Tel : 04.94.72.05.45
Tel : 05.55.17.02.30
Tel : 03.85.42.38.58
Tel : 03.24.57.43.19
Tel : 02.41.46.09.01
Tel : 04.73.26.83.37
Tel : 05.46.36.07.45
Tel : 02.40.58.94.84
Tel : 02.35.84.83.90
Tel : 03.92.55.93.94
Tel : 04.94.50.89.50
Tel : 03.26.66.73.73

EVRY CORBEL CENTER
Tel : 01.69.07.73.15
RECAMP
Tel : 02.35.30.80.00
FONTAINEBLEAU
Tel : 01.70.72.80.50
PREJUS
Tel : 04.94.53.84.18
GRASSE
Tel : 04.93.36.34.45
GRENDEL
Tel : 04.78.47.14.25
HAGUENAU
Tel : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE
Tel : 05.48.41.29.01
LA VARENNE ST HILAIRE
Tel : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER
Tel : 02.35.19.35.45
LE PUY en VELAY
Tel : 04.71.00.37.17
LIS LILAS
Tel : 01.43.03.05.37
LILLE
Tel : 03.20.21.44.75
LYON CENTER
Tel : 04.78.60.32.60
LYON ECULTY CENTER
Tel : 04.78.60.32.60
MAGNAN
Tel : 03.85.40.91.74
MARSEILLE
Tel : 04.91.78.26.73
MEUX
Tel : 01.80.25.11.56
MELUN
Tel : 01.64.37.41.58
NETZ
Tel : 03.87.36.33.33
MONT DE MARSAN
Tel : 05.58.09.39.51
MONTLUZAN
Tel : 04.70.03.84.82
MONTAUBAN
Tel : 05.83.95.27.33
MONTPELLIER
Tel : 04.67.02.42.97
MULHANS
Tel : 04.70.34.09.65
NANTES
Tel : 02.40.35.27.99
NARBONNE
Tel : 04.68.32.07.80
NIMES
Tel : 04.58.21.81.33
NORT
Tel : 04.49.77.03.13
ORLEANS
Tel : 02.38.77.08.30
PAU CENTER
Tel : 05.52.72.81.32
PERIGUEUX
Tel : 05.53.00.84.00
PERIGNAN
Tel : 04.68.34.05.11
REIMS
Tel : 03.26.73.96.76
RENNES
Tel : 02.99.31.11.26
ROANNE
Tel : 04.77.78.02.20

RODEZ
SALON DE PROVENCE
SARREGUEMINES
SETE
ST ETIENNE
STRASBOURG
TARBES
TARNOS
THONON les BAINS
TOULON
TOURS
TROYES
VALENCIENNES CENTER

Tel : 03.69.08.04.58
Tel : 04.90.56.51.21
Tel : 03.87.02.98.00
Tel : 04.77.74.81.48
Tel : 04.77.41.04.79
Tel : 03.88.22.54.81
Tel : 05.62.44.02.82
Tel : 03.59.64.18.68
Tel : 04.52.71.09.62
Tel : 04.94.51.39.63
Tel : 02.47.20.42.30
Tel : 03.25.73.11.28
Tel : 04.75.36.72.90
Tel : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1
Tel : 022.940.03.40
SION
Tel : 027.329.83.55
GENEVE 2
Tel : 022.800.30.90
LAUSANNE
Tel : 021.329.04.14

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond JOSEPH 022.800.30.90

DOM TOM

PORT de France
Tel : 05.96.63.12.13
LE TAMPON (Réunion)
Tel : 02.62.27.87.76
POINTE à PITRE
Tel : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION
Tel : 02.62.41.98.24



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990 FR\$



De retour dans un jeu de tir à balles dans le monde de Duke.



Une débauche de la 10^{ème} maison.



Reprenez le premier héros, l'homme-éponge, son village et... son âme.



Reprenez votre héros légendaire avec une nouvelle aventure.



Un jeu de type de SimCity, mais en 3D en plus.



Mais Croc, le héros personnage d'un jeu d'aventure en 2D.



Pour les fans de la cruauté, superbe simulation de Mortal Kombat.



Initiez-vous d'un jeu d'entraînement.



3 types de courses : circuit, cross, 3 contre 3 en 3D.

5^{ème} ANNIVERSAIRE DOCK GAMES

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

UNE MONTRE OFFERTE

pour les 2000 premiers Moto Racer achetés



Un jeu de type de Mario Kart, mais en 3D en plus.



Un jeu de type de Mario Kart, mais en 3D en plus.



Téléchargez Duke Nukem 3D pour explorer les sites.



Pour tous les joueurs de Hangman, en 3D en plus.



Adresser d'une bande dessinée, à la fois, à la fois, à la fois, à la fois.



Un jeu de type de Mario Kart, mais en 3D en plus.



Un jeu de type de Mario Kart, mais en 3D en plus.



Un jeu de type de Mario Kart, mais en 3D en plus.



CONSOLE NINTENDO64

(distributeur officiel Nintendo France)

999 FR\$



Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER TEAM GROUP DOCK GAMES Service développement - 21 n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

* Selon le stock des magasins, l'âge du matériel. Le matériel des jeux, certains sont payables au lieu d'achat unique. ** Le carte DOCK-64 nous sera renvoyée avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offrir visible dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour le Game et l'Odyssey - DOCK GAMES, LE 1000 DOCK-64 SONT DES MARQUES DÉPOSÉES



"Noël ! Noël ! Attention les gars, il faut qu'on assure pour Noël !", se disent tous les p'tits gars de Nintendo. Alors, face au regrettable retard de Banjo & Kazooie, l'éditeur sort de son chapeau magique Diddy Kong Racing...

Diddy Kong Racing

Une bonne surprise

Pour être aussi rapidement percuté par le devant de la scène que Nintendo, il fallait à Diddy Kong un minimum d'adhés. D'autant plus qu'il s'agit - une fois de plus - de faire passer une mauvaise pilule aux joueurs (cette notre encadré). Le jeu propose 25 circuits plus ou moins échappés de Mario Kart. Hautement déballés, avec des chutes d'eau, des rivières de lave, de la neige ou encore des canyons et des zones en crue, ils ne mettent pas de côté la beauté, autant qu'intérêt, pompeuse sans être trop large que celle de Mario Kart.

Avec "Rumble Pack"!

Une partie exploration fera découvrir nouveaux chemins, bonus, power-ups et différents items pour aggraver les autres concurrents. De plus, les Boss seront jouables au même titre que les 8 personnages de base. On croquera trois types de véhicules différents (kart, avion et hovercraft), qui seront encore les plus intéressants, ainsi que le décoratif habituel mode à joueurs, inauguré dans Mario Kart. Compatible avec le Rumble Pack pour de meilleures sensations, et introduisant une nouvelle technique d'éclairage dynamique en temps réel, Diddy Kong Racing promet de nous faire facilement patienter en attendant Banjo & Kazooie, et plus tard Mario Kart 2.



Hormis Diddy Kong (1994, Donkey Kong Country), les autres personnages sont des nouveaux venus.



Faire de l'hovercraft dans des chutes d'eau, c'est le concept surprise de Noël chez Nintendo !





Diddy Kong Racing, jeu surprise pour combler le vide de Noël



Chaque joueur pourra choisir le type de véhicule qu'il préfère en mode split.



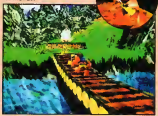
Retard pour Banjo & Kazooie

Le gros titre qui était à l'origine prévu chez Nintendo pour Noël, Banjo & Kazooie, et dont nous vous avions parlé à l'occasion de l'E3 dans Joypad n° 66, est repoussé jusqu'en mars 98 ! Du coup, le hôte de Nintendo hurle à la mort face à ce vide désespéré de nouveautés Saint-Nicolasées, et c'est bien là la seule raison pour laquelle nous serons le plaisir de jouer à Diddy Kong Racing lors des fêtes de

fin d'année. Une façon de satisfaire les millions de possesseurs de Nintendo 64 de par le monde.



Les bonus promettent d'être plus variés et mieux cachés que dans Mario Kart.





Sans cesse retardé, le bébé de Capcom commence enfin à pointer timidement le bout de son moignon putréfié. Mais attention, Metal Gear représente une menace sérieuse.

Resident Evil 2

TELEX

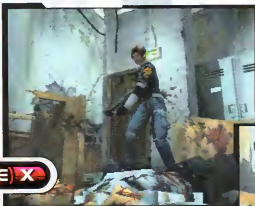
Konami nostalgique

Konami joue la carte de la nostalgie et annonce la sortie de "Konami Antics MSX Collection Vol.1", une compilation de ses vieux jeux MSX sur PlayStation. De plus, on attend également les volumes 1, 2, 3, et 4 de "Konami GameBoy Collection" sur Gameboy, qui sont 4 compilés de leurs vieux jeux. Chouette... Metal Gear, vous connaissez?

TELEX

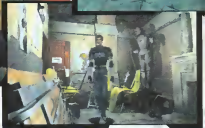
Konami et Sega

Konami n'abandonne pas la Saturn, et projette de sortir à la fois Sultorden et Braula X sur cette dernière pour le premier trimestre 98. Apparemment, les jeux auront quelques petites bonus par rapport à la version PlayStation.



Leon Scott Kennedy est un descendant de la famille Kennedy. Traumaté et révolté par la mort de JFK, il a trouvé aujourd'hui un exutoire à sa colère.

Vous êtes blessé, pensez à couvrir votre fuite en fermant la grille !



am le genre nouvelles fraîches, on ne fait pas mieux. Eh oui les gars, nous avons en la bonheur de taquiner du zombi en avant-première. La démo jouable qui nous a été présentée permettrait de se faire une idée assez précise de ce que sera Resident Evil 2. Ainsi, l'atmosphère du jeu est radicalement différente : vous n'êtes plus confinés dans un lieu clos étouffant, vos personnages (Leon et Claire)

Raccoon City et passer d'un bâtiment à l'autre.

morts vivants sont plus résistants et réagissent différemment. Il arrive

L'enfer des zombies !

L'ambiance apocalyptique se rapproche nettement plus de Zombis, le film culte de Georges A. Romero. Les cadavres mutilés de policiers et de civils jonchent le sol, on trouve des carcasses de véhicules un peu partout et la moitié de la ville est en proie aux flammes et à la glotonnerie des zombies ! Désormais, les

même qu'ils vous attaquent à quatre simultanément ! Techniquement, même si le jeu reste globalement assez proche de la première mouture, on note quelques petites améliorations : les protagonistes sont mieux rigides, leurs mouvements plus coulés, les tirs des armes donnent lieu à des effets de lumière plutôt

convaincants, les angles de caméra ont été optimisés lors des combats et les effets sonores ont plus de pèche. Les décors sont, quant à eux, extrêmement faillés et d'une grande finesse. De ce point de vue, l'évolution graphique est en tout cas flagrante. L'ergonomie demeure inchangée. Voilà pour les premières impressions. Petite précision qui devrait réjouir les plus fortunés d'entre vous : cette démo sera vendue avec Director's Cut, une version réarrangée de Resident Evil (voir notre encadré).

Un scénario toujours tenu secret.

Côté scénario, les rumeurs vont bon train, mais en définitive rien de véritablement concret ne filtre des laboratoires Capcom. On sait juste que Resident Evil 2 comportera quatre fins et deux scénarios distincts par personnage. Les développeurs peaufinent leur bébé, conscients que Meral Gear sera sans aucun doute un challenger de poids. Capcom n'a véritablement pas le droit à l'erreur.



Les zombies sont moins stéréotypés. Vous croiserez hommes, femmes et enfants. Bref...



Les angles de caméra sont mieux pensés. Vous ne serez plus gêné pour ajuster vos fins.

L'ambiance est apocalyptique.



Les angles de vue sont toujours aussi flippants.



Une violence extrême et une ambiance apocalyptique

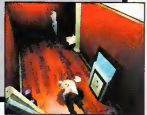
En attendant Resident Evil 2



Director's Cut sera disponible dès le mois de novembre au prix de 299 francs. Essentiellement destinée à ceux qui ne connaissent pas encore Resident Evil (existent-ils?), cette version proposera deux niveaux de difficulté par personnage, une aventure "remasterisée" avec des ennemis plus nombreux, des ogres de cendre inédits, de nouvelles armes pour nos héros, un monstre supplémentaire et des énigmes remaniées. Enfin - le plus important - Director's Cut contiendra la démo jouable de Resident 2. Minouais, ça fleurit bon l'argent facile tout ça...



Le commissariat est immense. L'état des pièces témoigne de la violence des affrontements.





Ici, la fuite s'impose.



Deux scénarios et quatre fins possibles



En plus du très classique fusil à pompe, vous pourrez vous servir d'armes automatiques.



Les zombies ont la fâcheuse habitude de manger salement...

Cet armurier n'a apparemment pas lu le Traité Des Bonnes Manières de la Baronne de Rothschild !



Les zombies sont nettement plus agressifs.





EDITEUR SEGA
MACHINE SATURN
DISP. EUR. OCTOBRE 97



NBA action 98

TELEX

Qui dit NBA, dit basket. Qui dit basket, dit ballon. Qui dit ballon, dit joueurs. Qui dit joueurs, NBA + ballons dit beaucoup d'argent et spectacles dans les salles surchauffées des USA. Qui dit sur ce qui précède le rit en général licence pour encore plus d'argent. Qui dit licence pour encore plus d'argent, dit souvent déclinisme en jeux vidéo, films, goods, boîtes de conserve, etc. On ne s'intéressera qu'au premier cité, on gagnera du temps. Tout ça pour annoncer la nouvelle mouture de la série des NBA Action qui, une fois de plus, est entièrement en 3D sur Saturn. Comme si ces deux derniers termes n'étaient pas compatibles... Il y a plusieurs modes de jeu au programme, 10 vues de caméra et des matches de basket. En fait ça, ça y ressemble. N'oubliez surtout pas le tour le mois prochain...



Le traditionnel
kancéranco.

Et un gros
plan sur les
colosses de
la NBA !

TENNIS ARENA



EDITEUR UBI SOFT
MACHINE PLAYSTATION ET SATURN
DISP. EUR. FIN OCTOBRE 97



Tennis Arena

Prévu sur les deux consoles 32 Bit du moment (la jague est merveilleusement hors-course...), ce nouveau jeu de tennis en 3D se distingue d'emblée par un système qu'il n'hésite pas à étaler de manière ostentatoire. Terrains illustres pour le moins : Grand Canyon, Central Park ou encore l'atmosphère de crissière... Bien

que respectant toutes les règles du tennis, "Tennis Arena" verra ses 10 joueurs (8 + 1 cachés) accomplir des coups spectaculaires mêlés et même des disputes avec les arbitres ! Motion capture oblige, on nous promet des scènes réalistes, ainsi que la possibilité de revoir totalement le jeu avec arrêt sur image et ralenti. Bref, comme le dit si bien Ubi Soft, ce sera le "Street Fighter du Tennis" ! Alors, voilà sûrement la phrase du mois. Excusez-moi. La phrase ! Pour le jeu, on attend de voir.



Un
révélisateur
Sony
PlayStation

Non content de vous vendre des consoles ou des télé, Sony propose maintenant des télé-consoles, ou presque. Figurez-vous qu'en juillet, Sony a présenté un nouveau téléviseur, baptisé "PlayStation Telex".



L'engin est dédié à la PlayStation. Disposant d'une prise de format spécial dans laquelle on ne pourra brancher qu'une PlayStation (câble exclusif !), cet appareil propose en outre les enceintes Sony "SB Speaker" qui sont pour l'instant plus ou moins secrètes. Pour les fans de notes, l'engin coûte 53 000 yens (environ 2 750 F) et porte la référence KV-21SP1.





On se l'arrache, on se la dispute, on recherche ses photos les plus osées, on l'emmène en concert, Lara Croft, sculptural pygmalion s'est transformée en l'espace d'une année en vedette.

TELEX

Star Fox toujours au sommet

Depuis huit semaines, c'est toujours Star Fox qui est sur la plus haute marche du podium des ventes US, mais il sera sans doute détrôné par le fabuleux Golden Eye (testé dans ce numéro). La N64 fait un carton indéniable en terre italienne, avec les 5 premiers places dans l'ordre : Star Fox, Mario Kart, Turbulence, Crusin' USA, et Wave Race.

TELEX

SquareSoft encore millionnaire !

Entre les 1,2 millions de 685 ex précommandes aux States, le million de Final Fantasy Tactics vendu en 2 mois au Japon, et les "seulement" 800 000 Sega Frontier vendus, on peut dire que SquareSoft est l'éditeur de l'année, non-citoyennement parlant. Quand je sera grand je fera M. SquareSoft.

Tomb Raider 2

Lara reprend du service



Lara accompagne sur un écran géant le groupe U2 lors de sa tournée. N'est pas Bono qui veut.

Les infos sont distillées au compte goutte. Où nous emmènera Lara dans le second volet de ses aventures ? A quoi ressemblera Tomb Raider 2 ? Il faudra attendre le 20 novembre prochain pour avoir le fin mot de l'histoire. Pourtant, on en sait aujourd'hui un peu plus. Les visites répétées, rendues à l'équipe britannique de Core Design, les coups de fil réitérés (le harcèlement téléphonique ayant du bon) et les indis-

créations du Net permettent aujourd'hui d'en connaître plus. Archéologie et aventure, Indiana Jones au féminin, Lara partira cette fois à la recherche d'une relique baptisée Dagve, de Xian. Pour l'occasion, Lara se paliera un billet

Fiane Nera. Chacun son truc. Certains attirent les paparazzi, les autres les fanatiques. Mais on ne s'ingère pas puisque Lara se déplacera en avion et non en Mercédès. De là, il n'y a qu'un pas, Lara passera au Tibet, lieu sur lequel les

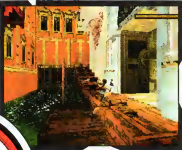
Lara plus vraie que vraie ?

d'avion pour la Chine et visitera sa Muraille. Du tourisme, on presume puisque la relique, dont on devine les pouvoirs immenses, sera protégée par les mumbres de la secte

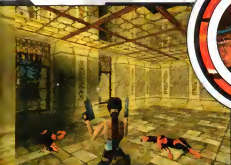
Shin et c'est une affectation sans la voie, et pour finir à Venise, sous l'eau, au milieu des rochers, dans quelques-uns englués. Trop facile. Après, 2000 pompes et d'ados. Et comme

si ça ne suffisait pas, Lara Croft suit Berni et sa troupe durant toute sa tournée musicale européenne. On la retrouvera sur un écran géant pendant que le charismatique (c'est vite dit) chanteur s'écouillera sur scène. Cela dit, ce monde étrange lui a aussi donné des idées. Voilà que la "vraie" - en fait la fausse - Lara Croft alias Rhona Mitra, celle faite de chair, d'os et de tout plein d'autres bonnes choses (miam !) va aussi jouir de la chansonnette. Lara Croft aura donc son single que les fans

s'empresseront d'apprendre par cœur. Le titre Get Naked (traduisez "mettez-vous nu" ou "à poil") sortira aussi le 20 novembre. Ophélie Winter aura la vie consensuelle de taille (110 C environ). Ne restera à venir que le film, actuellement en négociation, et les deux bandes dessinées en préparation et Lara sera partout (même aux toilettes si l'on pense aux BD).



Venise, ses canaux, ses gondoles et ses terroristes...



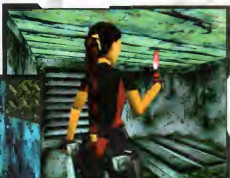
Un bon chien est un chien...



Lara bénéficie aussi de nouvelles aptitudes. Elle pourra désormais grimper sur les parois verticales.



Lara plus aquatique que jamais. Un niveau entier se déroulera sous l'eau.



Briquet au poing histoire d'y voir un peu plus clair.



Avec la Coupe du Monde en France l'an prochain, la déferlante de jeux de foot annoncée sur le marché, semble avoir démarré.

TELEX

N64 reine aux States

A Los Angeles, une étude de marché prédit la victoire de Nintendo en 98 : La firme doublera ses ventes en 98 par rapport à celles de 97, dépassant celles de Sony. Les chiffres prévisionnels prévoient 10 millions de N64 pour la seule année 98. Les chiffres actuels seraient 9,3 millions de consoles en tout, dont 4,8 PlayStation pour 2,8 N64 et 1,7 Saturn. Ceci aux Etats-Unis.

Fifa

Road to World Cup 98



Des visages dont la modélisation est une grande réussite.



Des menus entièrement refaits et beaucoup plus clairs.

TELEX

Les vieux de Sega

Sont prévus dans la collection "Sega Age", les titres suivants : "Power Drift", "Memorial Selection" comprenant Monacos, Samurai, Shindai History, Ninja Princess, Solid Snake, Land et Star Joker. Plus intéressant, le "Phantasy Star Collection" qui proposera sur un même CD les quatre volumes de la saga mondiale-ment connue des RPG de Sega.

Le "Fifa" n'est pas prêt de se tarir de si tôt ! Electronic Arts, comme tous les ans depuis maintenant la moitié d'une décennie, l'habitude de nous présenter SON jeu de foot. Cette fois-ci, il est estampillé du logo officiel "Mondial du football". Est-il à la hauteur de l'événement sportif ? L'animation et la jouabilité sont-ils enfin au rendez-vous sur cette console ? Disons qu'il est... La Femme ? Autant de questions auxquelles nous ne pouvons pas encore répondre. Comme quoi, ça

valait vraiment la peine de le poser. Sachez tout de même qu'il s'agit d'un jeu où des gens tout de short vêtus courent derrière un morceau de cuir de forme sphérique, qui rebondira partout lorsqu'on tapera

David Ginola himself, plus de commentaires, des phases éliminatoires et finales de la Coupe du Monde, ainsi que les championnats de 15 nations. Quant aux 16 stades, ils ne sont pas farnibériques mais répar-

Le meilleur de tous les Fifa?

dedans. Un sport très répandu sur la surface du globe, par-là. Fifa 98 devrait compter pas moins de 172 équipes, des graphismes plus fins, des effets techniques inédits (luna flare...), une Motion Capture signée

curieusement sur toute la surface de la terre. EA aurait même attendu les derniers transferts pour pouvoir compléter ses équipes et rester le plus crédible possible. Mmmh, ça commence super bien...



EDITEUR PSYGNOSIS
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUR. DÉCEMBRE 97

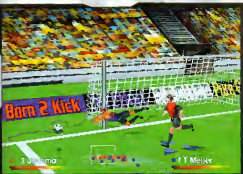
Power Soccer 2



Coup
frappé ou
coup en
finesse?

Des graphismes plus
fins et plus fouillés.
Visiblement.

Le foot, le foot, le foot... Et encore le foot ! Psychosis nous l'avait gardé au chaud depuis pas mal de temps, mais voilà l'éditeur anglais "oblige" de dévoiler la suite de son premier simulacre de ballon au pied, sorti au début de l'année 96. On passera vite fait sur APS International, complètement fonctionnaire. En théorie, et compte tenu de l'expérience accumulée dans le domaine, Power Soccer 2 devrait être à la hauteur de ce que l'on attend. Enlèvement cruel par la filiale française, il bénéficie des dernières trouvailles en la matière des programmeurs. Une 3D plus fluide et plus fouillée, une liste de données actualisées, de nombreuses coupes spectaculaires et des commentaires d'Yves Leduc, l'entraîneur parisien cuisinier. Plus je me ça parce que ça fait plaisir comme nous... Voilà, des gars y jouent, on vous fait plaisir. Personnellement !



Comme quel un gardien ça ne fait pas que fumer de l'herbe.

AMIE LE PRO. 01 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS

ajoutez 50^F pour 1 jeu de même valeur

JEU NEUF

ajoutez 150^F + 1 jeu occas à 200^F

ACHETEZ VOS JEUX

500 F DE JEUX D'OCCAS

CADEAU

1 ECHANGE GRATUIT à 50^F

2 JEUX NEUFS

CADEAU

1 ECHANGE GRATUIT à 50^F

SATURN

990 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F

149 F



Noël 97 ne sera pas seulement placé sous le signe de la plate-forme et du sport, mais également sous le signe de l'Aventure. Baphomet 2 et Discworld 2 sont là pour le prouver !

TÉLEX

Bienvenus à collector-land !

Après la 3D Pocket Skeleton et la "Glow In The dark", voilà Les Tamagotchis Japan Air Line, les pads crystal pour Sat et 564 et un nouveau package pour le culte "Pocket Monster" sur Gameboy. Pour les obtenir, il va falloir s'accrocher.

TÉLEX

Virtual On, la copie

Ben presto sort pour décembre "Real Robots Final Attack". Il s'agit d'une copie éditée de Virtual On, où les robots sont remplacés par des Gundams (dont Ben presto possède la licence). Encore une conséquence désastreuse de l'annulation de la fusion Sega-Bandai (dont Ben presto fait partie).

Baphomet vs Discworld



Vous voilà dans le port de Marseille. Que faites-vous sous cette cabane ?

Faites fonctionner vos ménages si vous voulez sortir de cette pièce.



Dans la longue histoire des jeux d'aventure, Les Chevaliers du Baphomet et Discworld font incontestablement partie de ceux qui ont marqué le genre. Le premier pour son côté "sérieux", très "recherche poussée", presque scientifique. Et le second, à contrario, pour son humour super loufoque et ses énigmes d'un illogisme parfois décourageant. Tous deux sont pourtant devenus des incontournables du genre. Leurs suites devraient encore nous faire passer pas mal de nuits blanches ! Dans le second volet de "Baphomet", on change radicalement de décor. Georges, le journaliste-fouineur est appelé à la rescousse par son ex-ami Nico (eh oui, ils ont cassé !) enlevée pour une sombre histoire de pierre noire Maya. Sur

fond de trafics de drogue (et plus encore?), vous enquêtrerez dans différents pays dont les lieux sont encore tenus secrets. En fait, soyons honnêtes, j'ai pas suffisamment avancé pour vous en dire plus. Sachez toutefois que Marseille est au menu ! Outre des décors et des autochtones très "exotiques", vous y (re)trou-

verez tout le charme du premier, avec de plus beaux menus, un système d'icônes qui a changé et une interface plus intuitive encore. Inutile de dire que l'humour "so british" demeure et que le Columbo qui somnaille en vous prendra assurément son pied. Discworld 2, quant à lui, revient dans un jeu identique au premier mais pas tout à fait quand même. Enfin, je veux dire que ce sont les mêmes

protagonistes, mais en plus vieux. Et puis, c'est la même ville. Mais en fait pas tout à fait. Enfin vous verrez ! Devenu un sordid - presque - reconnu par ses pairs, ce blaireau de Rincevent va encore devoir se saigner aux 4 veines pour amener des ingrédients à l'Archichancelier, qui ne s'est toujours pas décidé à lui lâcher la grappe.

Georges au pays des Mayas

Partir découvrir des territoires qui n'existent pas, récolter des objets en apparence insignifiants, "subir" des dialogues super débiles mais drôles, sera votre lot quotidien. Et si utiliser un balai pour en faire un missile nucléaire vous paraît incongru, rassurez-vous, c'est normal : vous êtes dans Discworld 2 ! Alors, plutôt Columbo ou Merlin l'appréti sorcier ? L'enquête suit son cours.

Les chevaliers de Baphomet 2



Hmm...
un sanglier...
Qu'en faire?



Le prof
Oubier
paraît
bien mal
en point.



L'alcool est ici au centre de la discussion...



Nico est en bien mauvaise posture on dirait...

D I S C W O R L D 2

DISC WORLD 2



EDITEUR PSYGNOSIS
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUR. NOV. DECEMBRE 97

Discworld 2



Il s'en
passe
toujours
des drôles
chez les
Rincevent.

Les personnages
sont toujours aussi
débiles et risibles !



L'archevêque
est toujours aussi
faux avec vous

Que faire du
coq
maintenant ?



A mi-chemin entre Tomb Raider et MDK, Dreams s'annonce comme étant une des meilleures productions Cryo sur PlayStation...

TELEX

Pensez à nous, bon Dieu !

Sega persiste dans l'aventure Internet, sans vouloir investir pour un Netlink européen. Sega compte lancer son premier RPE "online", c'est-à-dire le premier RPE console accueillant plusieurs joueurs en même temps sur le net, le tout en temps réel. Ça s'appellera Dragon's Dream, et ça ne verra probablement jamais le jour chez nous. Et en plus, on paye plus d'impôts qu'aux.

TELEX

Les secrets de Capcom

Se ne demandait si Capcom comptait porter SFS sur console. M. Okamoto, manager général du département de développement, est resté assez évasif : « SFS ne sortira pas sur une plateforme qui se disqualifierait le rendu » affirmait-il, et d'ajouter : « Nous ne savons pas encore si nous attendons la génération suivante des consoles pour l'adapter ». Bref, patience.

Dreams



Les créatures du monde des rêves semblent assez originales.



La version PC se limite à 256 couleurs en tout... Sur Play, c'est ce qui nous donne la possibilité de disposer les développeurs pour une seule texture.

Le vol est une des capacités innées que se découvre Duncan, le héros, du monde des rêves.

Dreams est connu essentiellement pour ses productions sur PC, qui, adaptées sur PlayStation, se tournent à un public toujours existant ; et pour cause, la plupart de ces productions ont des jeux d'ambiance à l'action et au gameplay linéaire, même s'il ne s'agit pas d'œuvres qualitatifs. Dreams, en revanche, casse cette tradition, et s'annonce avec plaisir.

Dreams est un jeu d'ambiance en 3D temps réel, qui rappelle fortement

la petite bombe d'Eidos, à ceci près que la liberté sera totale, puisque dans le monde des rêves, on vole ! Deux personnages seront à sélectionner, et parcoureront le monde des rêves dans une aventure incluant magie, action, et droit les extraordinaires scénaristiques sont assez prometteuses. Le monde des rêves a été le point central du développement, bien sûr, et correspondra aux habitudes de Cryo, le portage de Dreams à l'ordinateur en jeu PC, ne se fera pas

talement. La version PlayStation est développée suivant ses capacités, et son public, débouchant sur un gameplay spécialement réactif.

Tomb Raider-like

dit. Les musiques sont parmi les plus impressionnantes du moment, et d'un point de vue technique, chaque texture dispose d'une palette de 256 couleurs. Dreams promet des graphismes non rivaux. A surveiller du coin de l'œil.



EDITEUR.....RENEGATE SFT.
MACHINE.....PLAYSTATION
DISP. EUR.....FN 1997

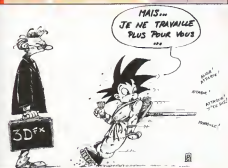


Ceux qui espéraient voir en Z une simulation 3D temps réel des aventures de Zorro vont être déçus ! Conversion d'un titre PC, Z se révèle être effectivement un peu plus proche de Command and Conquer version robot, que du Renard Masqué. Mêlant avec brio humour-androïde et stratégie - avec une mention spéciale pour l'IA remarquable - vous allez devoir faire preuve de rapidité pour prendre possession du territoire petit à petit et ce grâce à un système de drapeau assez original (bien qu'à la maternelle on fasse la même chose). Au menu 6 types de robots, ainsi que plus de 10 ennemis de mort (chairs lourds, lance-missiles...) Ah si ce jeu avait été plus beau et légèrement plus aboulti dans le concept... Dire qu'Alerte Rouge, la suite de C&C devrait arriver en même temps...

TÉLÉX

Guerre juridique Sega / 3Dfx

Suite à l'affaire "Blade Belt" (Joyce 67) 3Dfx a attaqué Sega en justice pour rupture de contrat ! Réponse officielle de Sega : "Primo, la rupture de contrat trouve sa cause dans une production incorrecte de la part de 3Dfx. Secundo, Sega est investisseur chez 3Dfx, et ne s'impliquerait par conséquent dans aucune action préjudiciable pour cette société. Tertio, Sega a toujours respecté la propriété de ses partenaires. Dernièrement, Sega compte réagir avec agressivité à des accusations aussi graves." La hache de guerre est déterrée.



TRY A GAME

La spécialiste des jeux vidéo d'occasion

PRIX CONSOLÉ : Tel		PRIX CONSOLÉ : Tel	
BOOM! 64.....	349 F	RESIDENT EVIL.....	249 F
BOOM! 64.....	349 F	FORMULA KART.....	259 F
PIRA HANO IDEE.....	339 F	SONIC JAIL.....	229 F
JELO TWINGS 64.....	339 F	LAST BRONX.....	369 F
MEABO 64.....	289 F	PANDEMION.....	219 F
HERO.....	259 F	FIFA 97.....	179 F
WAVE RACE 64.....	279 F	TOMB RAIDER.....	179 F
STARFON 64.....	229 F	THE UNDER FORCE 5.....	249 F
LES 64.....	339 F	SHINING THE H.A.....	229 F
MARIO KART 64.....	269 F	DARK SAVIOR.....	169 F

Les plus belles repectes
sur toutes autres vases
condition !

PRIX CONSOLÉ : Tel	
V RALLY.....	249 F
SOUL BLADE.....	249 F
PORECHIE.....	199 F
JURASSIC PARK.....	259 F
LES 3 PRO.....	249 F
COOL BOARDERS.....	199 F
WARCRAFT 2.....	249 F
HEXEN.....	189 F
SUKODEN.....	199 F
RAPID RACER.....	279 F

Toutes les News
ou chais
exceptionnel !

Les premières
magazines spécialisées
Playstation !

TRY A GAME VERSAILLES

"Spécialiste Playstation"
5 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel : 01 39 51 08 16

TRY A GAME MONTPARNAISE

"Spécialiste Playstation"
27 rue de Labbé Grégoire
75006 Paris
Tel : 01 42 12 02 07

TRY A GAME ET MALO
6 Place de Mir. Leclerc
35400 Saint Malo
Tel : 02 99 82 20 82

TRY A GAME VAUGIRARD
25 rue Perlet
78015 Paris
Tel : 01 46 45 02 02

TRY A GAME DINAN
35 Grande Rue
22100 Dinan
Tel : 02 96 52 56 48



TELEX

Shiny, porteur de la bannière Sega

Shiny, qui défilait pourtant la Saturn, croit en la Saturn 2 (son de code Durel). David Perry, Boss en chef de Shiny, a déclaré à nos confrères de Saturn World : "Le projet de soutenir la machine...J'ai fait en Bernat Stolar (Le Chef directeur numéro un de Sega US)". Le premier jeu planifié serait apparemment Messiah.

TELEX

TU as la guerre la loi

Capcom annonce un nouveau jeu de baston en 3D. «Private Justice School» mettra en scène, tennis-roubin, des élèves dans un lycée japonais. Le jeu se déroulera probablement en équipe avec un chef (le délégué de classe, sans doute), et un autre personnage lui apportant son soutien (un poirier de rapporteur, peut-être). On devrait y retrouver Sakura.

Jersey Devil

A

près Croc, Jersey Devil sera le prochain Mario-like de la PlayStation. Un genre décidément très en vogue ces derniers temps. Vous y incarnerez une sorte de petite bête à un collier mauve, affublée d'une queue fourchue et d'ailes de chauve-souris. La mission vous reviendra de sauver la ville de Jersey tombée aux mains du sinistre di-cuse Knarf et de sa horde de plantes maudites. Entièrement réalisé en 3D, ce jeu

d'action/aventure très librement inspiré d'une vieille légende américaine du 18^e siècle sera compatible avec le nouveau jeu analogique Sony et proposera onze environnements graphiques différents. Votre habileté pourra servir, pousser des objets, tomber sur elle-même comme Crash Bandicoot, dévorer des coups de poings, chevaucher des animaux et déployer ses ailes pour atteindre les plates-formes inaccessibles. Comme le veut la coutume, wait and see...

**D
e
v
i
l**



Vous ne trouvez pas que Jersey Devil a des faux airs de Batman?

J e r s e y

Comme dans Mario, vous pourrez vous débarrasser de vos adversaires en leur sautant sur la tête, mais vous pourrez aussi leur filer des gnons et des coups de queue !



Il est possible de faire tourner la caméra autour de votre personnage.

Les aléas d'un bouclage

F

ighting Force, le jeu de baston linéaire en 3D d'Eidos, sort ce mois-ci. Mais, rognudjur, il n'est pas testé dans ce numéro ! Non pas parce qu'on boudie les jeux Eidos, non, mais parce que nous n'avons pas eu de version testable avant le bouclage de ce

numéro. Il ne sera donc décotté que dans le prochain Juppod (numéro 69 de novembre). Alors, en attendant, voilà les seules créations avec lesquelles nous avons pu nous amuser en attendant le jeu...





EDITEUR SEGA
MACHINE SATURN
DISP. EUR. NOVEMBRE 97

TÉLEX



Le Monde Perdu

Ceux qui pensaient que les dinos ne rugiraient jamais sur Saturn en sont pour leurs frais. Non seulement le titre est identique, la version PlayStation (en fin de dans ce numéro) même. Mais il est graphiquement assez bien, mais il est de surcroît tout aussi difficile ! Ce qui est peu dire quand on voit le nombre de cheveux qui a survécu à la crise de folie de Ralman... En tout cas, le jeu devrait être disponible dans le courant du mois de novembre, juste après le film. Avis aux amateurs.



Un œuf sur 64 bits.

Et voilà, c'est désormais officiel, Le Tazegatchi va bel et bien sortir sur Nintendo 64. Le désastre est prévu pour le premier semestre 98.

LES VIDEO
CONSOLES

Consol plus GAMES

Un réseau de magasins hyper pro, sympa, efficace ! Des preuves ?

Les News ? Ici, c'est avant tout le monde, autrement c'est plus des news...

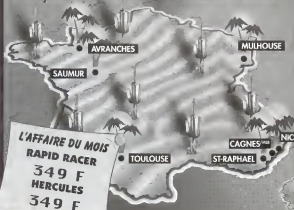
Les Prix ? C'est carrément les meilleurs de France, autrement c'est pas des bons prix...

Le Stock ? C'est toujours dispo, autrement c'est pas du stock...

Bref, on ne vous prendra pas pour des touristes, et ça c'est Cool !

MAD'GEEK VIDEO 40, rue de la République - 49000 Saumur 02 41 50 30 60
ORDILAND 40, rue de la République - 69100 St-Etienne 03 89 64 45 85
LE TEMPLE DE LA VIDEO 1, rue de la République - 39000 Montbéliard 02 33 66 11 77
POWER PLUS 1, rue de la République - 39000 Montbéliard 04 94 19 23 70
GAME DISCOUNT 1, rue de la République - 39000 Montbéliard 05 61 62 55 66
CONSOL PLUS GAMES 1, rue de la République - 39000 Montbéliard 04 92 02 06 04
CONSOL PLUS GAMES 1, rue de la République - 39000 Montbéliard 04 92 02 06 04

A la recherche de véritables spécialistes, on a parfois l'impression d'errer dans le désert



Heureusement qu'il existe quelques oasis !!!



Test Drive 4

TELEX

Psychosis et la N64

Psychosis va-t-il signer une licence d'édition avec Nintendo ? A la question "Pensez-vous publier sur N64?", Glen O'Connell (de Psychosis UK) répond : "Nous considérons toujours cette possibilité, mais aucune décision n'est prise". En résumé, le problème est la capacité de stockage des cartouches, trop faible pour Psychosis. Mais la N64 pourrait les amener à développer sur N64.

Timmidité surprise, encore un jeu de courses. Pfff, à force de nous jouer comme des niais, les éditeurs vont finir par nous le faire passer de bon. Et puis, même après Formula One et V-Rally ne va pas être une mince affaire. Quel que soit notre peu d'enthousiasme ce soit pour passer à circuits, 10 véhicules dont les légendaires Plymouth, Alfa et Viper (qui donnera au moins l'impression d'être riche) et un mode multijoueur en

split ou en link. Le développement de Test Drive 4 a été confié à Pitbull Syndicate, une nouvelle équipe composée des meilleurs membres de Reflexion Team, vous savez les papas des Destruction Derby. Un jeu de qualité me diriez-vous. Actuellement, il reste encore pas mal de travail à faire mais on peut déjà compter sur la rapidité du moteur 3D et sur la qualité des graphismes. Bientôt un jeu qui vous donnera l'illusion d'être riche ce qui, d'un point de vue psychanalytique a du bon !

TEST DRIVE 4



Les flics seront là pour vous rappeler que vous dépassez la vitesse autorisée.

Vous retrouverez les dénivelés vertigineux des rues de San Francisco.



La modélisation des véhicules est très précise. Ici une TVR Cerbera.



TELEX

Mic Donald chez nos copains

Le clown Ronald se lance dans les jeux vidéo ? Une série de jeux assure la promotion du père Big Mac auprès des 3 à 7 ans est lancée sur PC. Les softs développés sont purement éducatifs, avec coloriages, créations, etc. A quand les jeux Kinder surprise, Javel Lacroix, et Burex ?

UBIK



EDITEUR CRYO INTERACTIVE
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUR. NOVEMBRE 97

Ubik est un jeu de stratégie action, s'inspirant de l'univers cyberpunk du roman du même nom, dont le roman x est écrit par le maître de SF, Philip K. Dick. Développé d'abord sur PC, comme d'habitude chez Cryo dont c'est la plate-forme de préférence, la version PlayStation a pour le moment montré très peu de ses pixels. On espère une réalisation aussi impres-

sionnante que ce que nous a bien apprécié le PC, les éléments de gameplay étant assez obscurs pour le moment. Nos confrères du PC semblent assez dubitatifs, nous attendons donc de pouvoir y jouer pour nous convaincre plus amplement sur ce titre qui ne manquera pas d'une certaine originalité dans sa conception comme dans son interface. Sachez simplement que UbiK vous permettra de former des équipes de plu-



sieurs personnages, de les faire évoluer, et de mener des opérations de commando ou d'espionnage dans un univers rempli de dangers.

TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES



GOLDENEYE

Pas comme moi, l'attendait vraiment, paradoxalement GoldenEye semble bien être le jeu Nintendo 64 du moment.

60

Aux Etats-Unis comme au Japon peu de sorties importantes ce mois-ci. Toutefois, GoldenEye ne pouvait que retenir toute notre attention. Parce qu'incarner Bond, James Bond, c'est un petit peu le fantasme de tout homme qui se respecte. Si ce n'est pas le cas pour vous, consultez vite un psy. Nous avons aussi guetté les autres sorties du moment afin que rien ne vous échappe.



MARVEL SUPER HEROES

Les super héros ont la forme et se donnent à vous pour faire de l'exercice. De la gym super-héroïque.

64



GANBARE GOEMON

Konami exploite le film Goemon dans un jeu qui manque singulièrement de profondeur.

66



LE ZAPPING DES ZOOMS

Un coup d'œil rapide sur toutes les autres sorties du moment.

67

Zoom

LES SORTIES  USA

GoldenEye

NBRE DE JOUEURS : 1 à 4 SEULATIMENT

GENRE : DOOM-REFLEXION

SAUVEGARDES : 4 SUR LA CARTRIDGE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : ILLIMITÉ

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

SPECIAL : PONTONNE JUSQU'AU NUMÉRO 100.

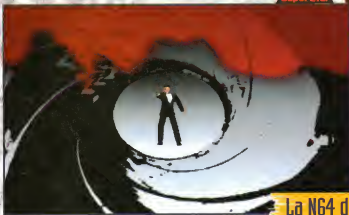
EXISTE SUR : RÊVE D'AUTRE

NINTENDO 64



GOLDENEYE

 Super Star



A lors que GoldenEye continue à faire rire la plupart des spectateurs, qui pensent que ce navet ne méritait pas d'être un James Bond, le jeu, lui, va ravir à peu près tous les joueurs du monde. Car comment résister à un Doom-like magnifiquement réalisé où la sauvagerie n'est pas de mise et où la réflexion prime sur l'action. Comme le véritable James Bond, vous allez devoir remplir les missions du

La N64 dans toute sa splendeur

Costard et silencieux, à la

main "Mister Kiss-Kiss

Bang-Bang" nous arrive

enfin sur Nintendo 64 !



Vous pouvez tuer les scientifiques pour rigoler, mais cela risque de faire rater votre mission.

Valentin: Good evening, Mr. Bond.
These are strange times...



Ne dites pas "Oh, comme il a grossi Jacques Martin !"

Lorsque vous êtes touché, votre énergie apparaît à l'écran.



EDITEUR NINTENDO - RARE
DISPO. EUROPE NOVEMBRE 97

94%

roulades, prennent des postures pour vous viser et s'écroulent mieux encore que dans *Virtua Cop* lorsque vous les descendez. Une ambiance vraiment parfaite si vous possédez un Rumble-Pack, qui réagira à chacun de vos tirs. Musiques excellentes, graphismes très bons (et surprise, pas flous du tout !) et animations à tomber parterre, voilà une fois de plus un jeu exceptionnel pour la Nintendo 64. Un achat indispensable pour qui est avide de nouvelles sensations.

Greg

Et en voilà un qui regrette déjà d'être sorti de sa planque.



Au sommet de la fusée se trouve un satellite que vous devrez prendre en photo.



Pas la tête !

Les personnes qui ont acheté les 3D de G-Damien ont peut-être remarqué une anomalie en jeu. Pas de problème, il s'agit des visuels de la caméra, et non de la caméra elle-même. Les visuels de la caméra sont en fait des images de la caméra, et non de la caméra elle-même.



Près de 20 missions variées et inspirées des aventures de Bond

Tips

Lorsque vous aurez fait la moitié du jeu, vous aurez un Cheat Menu qui apparaît avec quelques options amusantes. Ici, le mode "Dontay Kang".

and did you?



Si vous parvenez à protéger votre amie russe et à l'emmener jusqu'à la salle des machines, elle pourra récupérer vos précieuses informations.





Un mode multijoueur, pour les consoleux qui ne connaissent pas les joies de Doom en réseau.



Un très grand réalisme dans la Motion Capture



Des missions subtiles

Lesquelles sont subtiles. Vous allez être attendus et pas être comme un commando, car vous devez passer en queue d'âne ce que vous avez vu au bout de 10 jours, pour la mission et les autres.

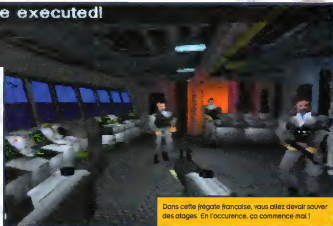


Même si ça manque de classe, le Tank est très efficace.

En cas de mort subite du Bond, un Replay est la peur vous montrer votre manque de classe.



Hostage executed!



Dans cette frégate française, vous allez devoir sauver des otages. En l'occurrence, ça commence mal!

Le plus beau jeu existant actuellement sur une console de jeu... » CONSOLES + ● 96%

« Un titre indispensable, c'est clair ! » JOYPAD ● 96%

« Le plus beau doom-like toutes consoles confondues. » GAMEPLAY ● 90%

« Turok enterre Tomb Raider. » CD CONSOLES ● *****OR



TUROK

DINOSAUR HUNTER

NINTENDO 64



ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
© 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. TUROK, DINOSAUR HUNTER &
© 1997 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.
NINTENDO 64 AND THE 64-BIT LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC.
© 1997 NINTENDO OF AMERICA, INC.

Acclaim

Zoom

SORTIES  **JAPON**

Marvel Super Heroes

NBRE DE JOUEURS : 1 à 2

GENRE : BASTON SAUVAGE

SAUVEGARDES : 01

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8

CONTINUE : ILLIMITÉ

DIFFICULTÉ : FACILE

SPECIAL : UTILISE LA CARTOUCHE DE RAM

EXISTE SUR : ARCADE, PLAYSTATION



MARVEL SUPER HEROES



La Saturn fait preuve de puissance avec ce jeu.

Lorsque Capitaine America parait en Amérique, c'est la bienvenue.



Après X-Men, c'est au tour
des autres super héros
Marvel de s'en donner à
cœur joie sur Saturn.

Lorsque la police n'est plus là pour faire régner la justice, c'est l'heure des super héros. Ils débarquent en pétant ce qui leur barre la route : portes, barrières, murs, etc. Ensuite, avec leurs super pouvoirs, ils rasent la moitié de la ville avant de finalement arrêter le méchant. C'est la classe. Mais aujourd'hui, c'est moins le classe, car un nouvel ennemi se profile à l'horizon : le joueur. Finie l'hégémonie d'Hulk et d'Iron Man sur tous les autres. Grâce à Capcom, nous voilà une fois de plus en présence d'un jeu de combat techniquement parfait, à condition bien sûr d'utiliser la cartouche de RAM, qui permet une animation encore plus fluide.

Loi de la subtilité

L'avantage de ce jeu, c'est d'être très accessible, ce qui aura pour effet de satisfaire tout le monde et même les fans de comics qui ne touchent pas aux jeux vidéo. D'un autre côté, les joueurs pourraient regretter ce côté très "rentre-dedans", loin de toute subtilité en combat. Rien à voir avec un Virtua Fighter, puisque sans aucune technique il reste possible de détruire n'importe quel autre joueur, en faisant à peu près n'importe quoi. C'est avant tout la surenchère graphique qui fait de Marvel Super Heroes un grand jeu. Un jeu magnifique, distrayant, qui défoule bien, mais qui n'est pas à conseiller aux techniciens et autres puristes. Ici, on se bat dans le gras !

Greg



Marvel vs X-Men

Que dire face aux X-Men ? Pas grand-chose si ce n'est que le jeu est un peu moins intéressant, et techniquement plus riche en détails surtout au niveau des personnages. L'air la ruelle, le jeu est quasiment identique, et il est tout à fait possible de s'ennuyer avant une fin qui laisse l'amer. Il y a bien une petite différence technique, mais la plaisir tient surtout à la découverte de nouveaux héros.

EDITEUR CAPCOM
DISPO. EUROPE ... NON PRÉVUE ACTUELLEMENT

90%

Les boss du jeu

Les deux boss du jeu sont Irons (l'ancien héros de VF) et Shuma-Goth, l'ennemi principal. Faut-il en faire plus difficile à battre que le second ?



Il est tout puni de l'appendice très maléfique de Shuma-Goth, ce serait une erreur de croire que Shuma-Goth est un simple boss de toutoum très mal.



Avec Marvel Super Heroes, la Saturn n'a pas dit son dernier mot



Hogwarts, qui était un bon ami à Irons, n'est pas si sûr d'un personnage parmi d'autres.



Il est qu'il est très compliqué à battre. Plus tard, il n'est pas moins un redoutable combattant.



Spider-Man était un héros, voilà un combat que d'innombrables fans attendaient depuis déjà un bon bout de temps.

En fait que Irons, Shuma-Goth se bat en envoyant ses troupes plutôt que d'y aller lui-même.

Les super pouvoirs



Le super pouvoir de Hulk et le Gamma Crush.

Shuma-Goth est une bestiole surgie du chaos. Son but : vous y plonger !



Captain America, lui, fait plutôt dans le désespoir.

Irons, lui, est de la technologie, fait ce qu'il veut de son léger trébuchement.

Wolverine (Serval) en VF est plutôt du genre à tuer le bon du gros, ou peut-être encore de l'opposé.

Zoom

LES SORTIES  JAPON

Gainbare Goemon

NB. DE JOUEURS : 1

GENRE : Action-Aventure

SAUVEGARDES : Ou

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : Limites

DIFFICULTÉ : Facile

SPECIAL : Nécessite un bloc mémoire

EXISTE SUR : Rien d'autre

NINTENDO



EDITEUR KONAMI

DISPO. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE

GANBARE GOEMON

80%

Goemon on ne présente

plus. Konami ne pouvait

qu'adapter ce titre

sur N64. Sans surprise.



Après nous avoir offert les meilleurs jeux sur Super Nintendo, Konami tente de continuer sur la même lancée avec la N64, espérant réitérer l'exploit SS64. Malheureusement, ici le "parfait" n'est pas encore atteint, et bien qu'amusant le jeu possède ses défauts. Dans la peau de Goemon, célèbre poète-ninja, vous allez devoir une fois de plus sauver le Japon médiéval. Cette fois-ci, la menace vient d'un Omi en forme de pêche, annonciateur du retour de l'horrible armée de Neo Momoyama Bakufu.

Un jeu débile mais attachant

Pénétrant dans le délire, vous allez devoir remplir tout un tas de missions qui vous seront dictées par les divers personnages du jeu. La compagnie de votre compère le ninja EbisuMaru, n'empêchera pas, par la suite, la venue d'autres amis. Cependant, vous pourrez les sélectionner selon leurs avantages divers. La réalisation nous fait penser à un sous-Mario, et on retrouve quelques petits bugs par-ci par-là. Autant vous prévenir tout de suite, le jeu est rigolo mais pas suffisamment original. Il se finit assez vite, même sans le maîtrise du japonais. Une bonne courtoise, mais veut-elle le dépense de 699 francs? (son prix dans certaines boutiques d'import). Greg

Une petite pi-ome à la Doom, où dans le cockpit de votre robot vous allez affronter un boss.



Lorsque vous accomplirez des actes importants, vous vous verrez offrir une nouvelle mission.



Toutes les sorties japonaises et US

Le tour des sorties américaines et japonaises. Nous sommes allés dans les meilleures boutiques afin de vous trouver les autres titres, ceux qui, pour la plupart, ne sortiront pas en Europe. Cela dit, on ne le regrette pas toujours. Ne manquez donc rien sur l'actualité de votre console !



Hudson se lance lui aussi dans le monde des jeux d'opération cybernétique. Vous êtes un Net Agent, qui est responsable d'une offensive balistique d'un virus mortel à été introduit dans le réseau mondial, et lui les gens qu'il y immergent, en les affrontant. Un jeu d'opérations d'entraînement un peu poussé, sur tout le réseau, une carte, vous vous retrouvez dans le monde de jeu. Les jeux de cette estimation japonaise et images de synthèse. Une combinaison réussie, pour un jeu malheureusement trop petit. Il joue à travers les japonais.

VIRUS



64%

EDITEUR: HODSON
SORTIE EUROPEENNE
Fin de l'année de l'année

COOL BOARDERS
KILLING
SESSION



Tu portes d'une killing session ! Ce n'est pas la présence des nombreux ennemis du jeu (Combinaison, Half pipe, Virus, Feuilles, Jump, et Skate park) qui fera oublier aux joueurs de glisse l'absence totale de sensation du glisse, la médiocrité du scénario du jeu. L'histoire d'un héros qui apprend à glisser sur les skis (un scénario qui n'est pas du tout très facile de repousser les kids une suite à peine trop triviale pour les adultes, rendu l'absence de la réputation d'une discipline (malheureusement) de plus en plus médiocrité. Ne vous faites pas



avoir d'autres productions du même type n'ont pas mieux programmées devraient voir le jour cet hiver.

WILLI

58%

EDITEUR: LIP-SYSTEMS
SORTIE EUROPEENNE
JANVIER 95

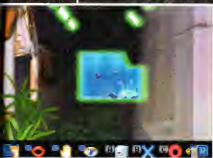


GUNGLIFF

Gungliff vous propose d'enchainer, NegCondu pole, plus d'une vingtaine d'épreuves de tir ou piscine. Pour résumer, vous avez pour chaque phase de jeu 30 secondes maximum (moins 10 pour décomposer finitiquement une multitude de cibles ridicules dans des décors super rigolos). Le tout, évidemment, est entièrement réalisé en 2D et ne vous rappelle à aucun



moment que vous jouez sur une 32 bits, il y a bien un mode Quest met-



Zoom

Zapping Japon/USA



tout en scène : deux monstruosités tropiques SD de Ernst et Hurler, malheureusement tout est en japonais, donc parfaitement incompréhensible pour les 3/4 des habitants de cette planète.

Willow

12%

ÉDITEUR : NAMCO
SORTIE EUROPÉENNE :
ON N'EN VERT PAS !



DRAGON BALL FINAL BOUT

Avancez, vous l'avez induit tous avec importance en Final Bout, huh? Faut-il que suite votre enthousiasme, le Final Bout n'a cessé qu'une promesse : plus pire que tous les épisodes précédents ! À croire que les développeurs ont "motion capture" si facile, c'est super bien. Buggé, le SD est d'une grandeur inimitable, les pouvoirs spectaculaires, la notation de spectateur malgré l'utilisation d'objets de lumière et le système de combats dynamiques, vraiment pas ça point, ne se sentant à



aucun moment l'action s'arrêtait en une 1/2. Enfin l'absence de plaisir de jeu finit d'échouer cette production insipide et écœurante.

Willow



20%

ÉDITEUR : BANDAI
SORTIE EUROPÉENNE :
AU REVIR À JAMAIS !



ZERO DIVIDE 2

La notation sur PlayStation en notation et à force de voir débouler des produits de qualité, on devient de plus en plus exigeant sur le matériel. Alors, enfin ! Tout ça pour dire que Zero Divide 2 n'apprend rien de bien nouveau par rapport aux hits du genre, si ce n'est un design "cut-throat" style mode à Japon plutôt froid et intimidant.



Les combats sont certes très techniques (un peu à la manière de Virtua Fighter sur Saturn), la récompensation des mouvements est correcte, mais le manque de personnalité des robots

et la lenteur de leurs réactions auront raison de la volonté des joueurs les plus patients. Difficile d'accrocher.

Willow

78%

ÉDITEUR : ZOOM
SORTIE EUROPÉENNE :
NON COMMUNIQUÉ



RECIPROHEAT 5000

Reciproheat est un jeu de course pas comme les autres. Ici, vous ne trouverez ni voiture, ni moto mais de vieux coucoux issus de la seconde guerre mondiale. Original dans son concept, généreux quant au nombre de "relais" et d'avions, Reciproheat souffre d'une réalisation un peu juste. L'animation bien que rapide saccade lorsque l'écran est surchargé de textures, les graphismes restent dans l'ensemble assez grossiers, le clipping est vraiment mal géré et le mode multijoueur (en 4 canapités) ne permet de jouer que sur un seul et unique circuit ! Un concept intéressant qui méritait mieux.

Willow

60%

ÉDITEUR : SANKI COMMUNICATIONS
SORTIE EUROPÉENNE :
PERDURU !



METAL SLUG

Si votre premier plaisir en vous levant le matin est à entendre quelqu'un crier : "Metal Slug", ou bien de voir l'ennemi exploser dans un grondement sourd, eh bien Metal Slug est pour vous. Mais le genre, c'est un must : les héros sont des héros qui impressionnent les ninjas d'occasion, que ce soit par leur vitesse et la plupart des ninjas sont entièrement démontables. Ça passe dans tous les sens, ça fait bouillir, ça ne malmène jamais, ça fait d'extase, c'est riche, ça fait graphiquement et ça peut se jouer à deux ! Un jeu qui finit par étonner que ce jeu de la série original dépendent.

Willow

82%

ÉDITEUR : SANKI
SORTIE EUROPÉENNE :
NON COMMUNIQUÉ



Toutes les sorties du mois au crible



14 tests plein pot pour tous voir et tout savoir des derniers jeux disponibles en magasins. Loins du syndrome "École des Fins" (tout le monde n'grin!) propre à certains de nos confrères, nous vous avons sélectionné les meilleurs titres du moment. Il ne reste plus qu'à espérer que vous ayez quelques économies; sinon, c'est la frustration assurée avec reflux, du froûfrou et tout le tralala. Comme quoi l'argent...



Le pouvoir du Shrykull est difficile à obtenir, mais il se révèle redoutable. Démonstration.



Dilemme : il faut actionner ce levier, mais un Scrab fait le guet en bas.

Abe :

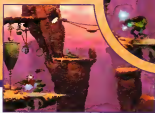
un personnage éminemment laid, mais plein de ressources



Lorsque vous dirigez un Sig, n'hésitez plus à nettoyer un niveau.

Envoûtement, mode d'emploi

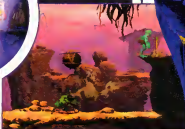
Pour posséder un Sig, il suffit qu'Abe se concentre. De petites étoiles s'échappent de sa tête et viennent prendre possession de l'objet ou de la mitrailleuse. Vous en faites alors ce que vous voulez. Dès qu'il ne vous sert plus, vous pouvez le faire exploser. C'est grave immoral, mais c'est complètement génial.



Lorsque deux Scrabs sont l'un en face de l'autre, vous pouvez être sûr que dans les dix secondes il n'en reste plus qu'un.



Oh, un levier ! Oh, une pierre qui tombe !



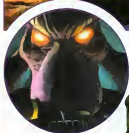
test

Un exemple de "puzzle"

plate-forme (à gauche) jusqu'au milieu des mines sans se faire repérer (la sentinelle balade ses détecteurs roses. Si la vous touchent alors que vous bougez, vous êtes détecté). Vous désamorcez la bombe à votre droite, puis vous faites consciemment résonner l'alarme en sautant vers la plate-forme de droite et en touchant un détecteur. Un Slig zélé arrive et tombe à côté des mines alors que vous vous hâtez. Bonne paire, il va s'exploder sur une mine, à gauche. Cela vous autorise à vous approcher

suffisamment du lever pour désactiver le laser bleu, sur la droite (on ne le voit pas sur la première photo parce qu'il clignote). Vous remontez sur la plate-forme, passez sur le tableau suivant pour révélez le Slig (le chien) et revenez vers la gauche. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour attirer le chien sur une mine (attention à la puissance de l'explosion) afin de passer votre chemin tranquillement. Facile.

Double difficulté : il y a les mines et les Sligs qui vous tirent dessus, depuis le fond de l'écran.



Pierre qui roule, explose tout sur son passage. Courez vite !



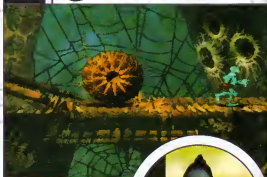
1



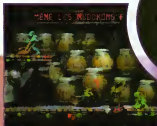
2



3



L'utilisation de certains leviers paraît évidente. Mais il y a parfois des pièges...





Les Mudokens libérés se précipitent avec bonheur dans la porte des oiseaux.

Se déplacer discrètement permet d'allonger de façon notable sa durée de vie.



Un bon slig est

un slig mort. Même chose pour les slogs



Vers la fin du jeu, les choses se consent. Il faut agilessement et sans précipitation (ne faites pas attention au compte à rebours.)



NOTES



technique

Les décors et les personnages modélisés en 3D possèdent un rendu unique impressionnant.

esthétique

Le côté hi-tech déformée de certains décors et leurs couleurs sombres peuvent gêner. Mais c'est un genre, et je le trouve réussi.

animation

Les personnages se déplacent avec naturel et il n'y a jamais de ralentissements.

maniabilité

Certains passages vous feront hurler de rage, et vous vous rendrez compte que tout se joue au millimètre. Une précision diabolique.

sons

Les voix en français sont super marrantes, les musiques collent parfaitement à l'action. Beau boulot.

durée de vie

Vous pouvez terminer le jeu en ne libérant que la moitié des Mudokens, mais le combat ne serait pas rempli. Et avant de libérer les cent.

plus

C'est tellement drôle et très fun à jouer. On ne reste jamais bêtement coincé.

moins

Trouver tous les Mudokens tient de la gageure. Quant à tous les libérer...

Intérêt

94%

AVIS



Abe est l'archétype du anti-héros attachant. Pas franchement beau, Abe n'est pas non plus, a priori, ce qu'on peut appeler une lumière. A vous de lui faire profiter de vos réflexes et de votre

Chris

jugerie pour l'aider à traverser des tableaux agencés de façon toujours un peu plus diabolique. L'originalité de ce titre et son excellente jouabilité en font véritablement un incontournable.



L'Odyssée d'Abe est un titre particulièrement original, présentant un univers très soigné, graphiquement et scénaristiquement très réussi. Les énigmes

sont variées, la réalisation de qualité - avec une mention spéciale pour les cinématiques - et c'est finalement un jeu qui, même s'il est un chaudière trap court, passionné, Excellent !

AVIS



Rapid Racer

EDITEUR..... SONY CE

GENRE..... ARCADE

Ambitieux, à la pointe de la technologie PlayStation, le nouveau jeu de Pascal Jarry de Sony Europe est ce que l'on appelle un "jeu étape". Pourtant il lui manque l'essentiel.

PLAYSTATION

C

est peut-être une somme. Rapid Racer, voilà donc le jeu de Pascal Jarry, à l'heure où Sony Europe a décidé de faire un jeu de course. Le jeu est ambitieux, à la pointe de la technologie PlayStation, le nouveau jeu de Pascal Jarry de Sony Europe est ce que l'on appelle un "jeu étape". Pourtant il lui manque l'essentiel.

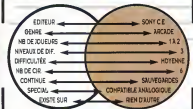
Le jeu est ambitieux, à la pointe de la technologie PlayStation, le nouveau jeu de Pascal Jarry de Sony Europe est ce que l'on appelle un "jeu étape". Pourtant il lui manque l'essentiel.



Les boues vertes sont des turbos. Vous pouvez en stocker trois.

Rapid Racer

fiche technique



Les boues jaunes sont assez difficiles à attraper et vous obligent à réduire votre vitesse.



La flèche jaune sert à ralentir.

La visibilité dans certains tunnels ne permet pas toujours d'anticiper les virages et les vagues correctement.



Jouez à deux.

Seul, le jeu devient vite chi... euh, lassant. Heureusement, le mode 2 joueurs est là pour sortir le jeu de son trou. Vous pouvez opter pour un split horizontal ou vertical, disputer les courses accompagné ou non des autres concurrents et même participer à de petits tournois. Un mode très complet rapide et fluide qui ne fait pas oublier le faible nombre de circuits.



La vue subjective, on ne pouvait y échapper.

Maman les petits bateaux...

En début de partie, vous n'aurez accès qu'à trois off-shores. Il vous faudra faire preuve de beaucoup de patience et aller très loin dans le jeu pour pouvoir jouer des modèles les plus puissants.



sélection de la piste



Le jeu ne propose que six circuits de base.

sélection de la piste



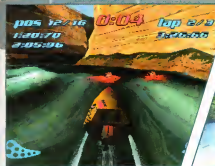
Parmi les trois vues disponibles, c'est la vue intermédiaire qui offre le plus de sensation.

Testez votre équipement.

Bizarre ce mode... Vous pouvez tester durant une vingtaine de secondes sur un "circuit d'essai" du matériel auquel vous aurez accès plus tard. Anecdote.



En mode Time Trial, votre ghost joue le carotte. Classique.



Ces boues rouges sont des matras. Elles vous empêchent de stocker les turbos.



Pas d'accident, pas de dégâts, c'est de l'arcade pure.

Rapid Racer

est une galerie technologique des capacités de la PlayStation

Gardons notre sang froid.

Avant de pouvoir "upgrader" votre off-shore, vous devez dans un premier temps collecter 5 bouées jaunes et finir premier de la course pour accéder au "bonus track", puis choisir l'élément du bateau à améliorer (aile, moteur ou hélice) et enfin récolter à nouveau 5 bouées jaunes durant une phase bonus particulièrement éreventante. Vous aurez 3 essais. Dûl, dûl.



Sur le track du Canada, les courants sont très forts et les chutes vertigineuses.



NOTES



technique

Maintient 50 images par seconde sans ralentissement tout au long du jeu est une véritable prouesse. Pas de clipping.

esthétique

C'est très beau, Rapid Racer est l'un des rares titres PlayStation à tourner en haute résolution.

animation

Ce découpe les courbes restent fluides et rapides même en écran split. Les réactions du off-shore sont assez réalistes.

maniabilité

Ju pod analogique 12 ou pod classique. Comme il ne s'agit là que d'arcade, les commandes ne posent aucun problème.

sons

La techno d'Apollo 440 est cool, le son du moteur assez réussi, le bruit de l'eau sur la coque très bien rendu.

durée de vie

Le point noir du jeu. Seul, le jeu devient très vite lassant. C'est l'affaire de trois jours max. Heureux vaut jouer entre potes.

plus

50 images par seconde, ça tue ! Les sensations au pad analogique.

moins

L'assant, inévitable au pad classique.

Intérêt **84%**

AVIS

W

Rapid Racer marque une étape sur PlayStation. Pourtant, malgré toute cette débâche technologique, le jeu devient assez vite ennuyeux lorsqu'on joue seul. Les courses ne sont pas très

tactiques et l'on a plus le sentiment de se battre contre le temps que contre des adversaires. Un jeu qui vaut essentiellement pour la qualité de sa réalisation et pour son mode deux joueurs.

R

Ouah, de la haute résolution. Ouah, 50 images secondes. Ouah, une débâche de vitesse et de technologie. Ouah. Mais qu'est-ce qu'on s'ennuie ! Rapid Racer reste amusant à deux joueurs, mais

seul, la collecte de pastilles variées, tout en évitant les rouges et en se mordant les cheveux pour chaper 5 jaunes, ben on en fait vite le tour. On s'ennuie à en mourir. Un bon jeu néanmoins.

AVIS

21 - 23 novembre 97

Paris Expo / Pte de Versailles

RÉVOLUTION MULTI- MEDIA LE SALON 97



Voyons
ensemble le
multimédia dans
son ensemble.

Le grand rendez-vous
des passionnés de jeux vidéos,
SUPERGAMES
est maintenant au sein
de **RÉVOLUTION MULTIMÉDIA.**

Vendredi 21 novembre 97 de 9h30 à 22h

Samedi 22 et dimanche 23 novembre 97

de 9h30 à 19h - Entrée 50 frs

Informations : www.jawa.com/revolutionmultimedia

Serveur vocal Miller Freeman :

08 56 68 89 29 (2,23 frs TTC la minute)

A l'origine, la mort n'est ni un événement, ni, malgré tout, l'arrêt définitif, mourir parce qu'on ne peut plus mourir, à l'instar de l'homme d'aujourd'hui. L'homme d'aujourd'hui ne peut mourir que si la mort est

[illegible]

Les 24 environnements d'habitat dans lesquels on trouve facilement des coléoptères. 10 des mammifères les plus communs de la région. Que ce soit dans un domaine ou un autre (humain, animal ou végétal), l'habitat est le lieu où les coléoptères se trouvent et se reproduisent.

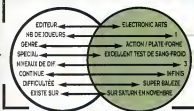
Mais le client relève également l'absence de système de suivi des ventes. Selon le jeune homme, ce manque de suivi empêche la connaissance du chiffre d'affaires et donc la mesure de la rentabilité.

C'est une méthode qui nécessite un peu de connaissance préalable, d'habitude ça s'apprend en travaillant, par exemple avec un ordinateur. On met les données, on les traite, on les analyse, on les interprète, on les présente, on les communique. C'est un processus qui est très complexe, qui est très riche, qui est très intéressant. C'est un processus qui est très complexe, qui est très riche, qui est très intéressant.



Pour survivre, pas de pitié !

Le Monde Perdu

**fiche technique****VELOCIRAPTOR (SPECIES)**

SIZE: ADULT 6-7 FEET LONG
WEIGHT: ADULT 220-280 LB
SOCIAL: PACK HUNTER
DENT: MARS CATS



INNOVATIVE CLASSICS



RESEARCH DESIGN



HUMAN CONTACT
 100% COTTON T-SHIRT

Les scènes intermédiaires rendent bien le tragique de certaines situations, comme la charge d'un T-Rex, par exemple.



Le gaz est très efficace, pourvu que l'on vise juste.

Des changements d'angles de vue et de plans interviennent pendant le jeu, comme dans Pandemonium.





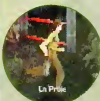
La puissance du T-Rex lui permet de défoncer un tronc d'arbre qui lui barre la route d'un seul coup de tête.

**Beau, réaliste,
techniquement
merveilleux, mais un
gameplay inexistant...**



La proie, le chasseur et les bêtes

5 phases distinctes constituent Le Monde Perdu : la première, c'est dans la peau de Compagnatus, un petit lézard assez ridicule, que vous y goûterez. Puis suivant, après l'humain chasseur, le Velociraptor, l'humain chassé et le T-Rex. Le plus amusant reste, vous vous en doutez, la phase T-Rex, même s'il est bien faible par rapport à l'idée qu'on s'en faisait, face à un ou deux Raptors.



Dans chaque stage, un élément d'ADN est caché... et parfois particulièrement bien.



Le dernier niveau est horrible : un T-Rex a vos trousses, vous n'aurez pas le droit à l'erreur.



Le Monde Perdu est bien trop dur pour nous autres, simples humains...

Heureuse initiative.



Vue la difficulté insurmontable du jeu, Electronic Arts a décidé d'inclure tous les codes dans le manuel. Malheureusement, si cela permet d'expérimenter toutes les créatures qu'il est possible d'incarner dans le jeu, ce n'est pas suffisant pour le rendre jouable.

NOTES



technique

Un titre impressionnant à ce niveau les capacités de la machine sont très bien exploitées.

esthétique

Les mini-scènes intermédiaires, les décors et la modélisation des sauriens sont tous très réussis.

animation

Probablement ce qui reste le plus impressionnant dans ce jeu... ils bougent comme ça à l'époque, ça ne fait aucun doute !

maniabilité

Un peu particuliers, étant donné la quantité de mouvements possibles, elle est parfois crispante tant la précision est indispensable.

sons

Un cri de T-Rex qui fait froid dans le dos, des musiques orchestrales directement récupérées au film... Parfait !

durée de vie

Deux possibilités : soit vous restez zen et vous jouez pendant des mois, soit vous posez un après-midi à trépanner de rage et laissez tomber.

plus

Une technique époustouflante. C'est toujours un plaisir de bouffer ses congénères.

moins

100% fois trop dur. Les phases avec les humains sont un peu lentes.

Intérêt

78%

AVIS

Rahan

Le Monde Perdu est un chef-d'œuvre de technique, d'ambiance, et de variété. En cela, les développeurs de DreamWorks sont des as, c'est sûr.

mais il est clair que ce ne sont pas des joueurs. La difficulté rebute même le plus dur d'entre vous... et c'est vraiment dommage.

Tsr

Voilà la grosse licence de ce mois d'octobre : Le Monde Perdu. Pour l'occasion, la société de Steven Spielberg propose son premier jeu vidéo. Si tant est que l'on puisse

appeler ça un jeu. En dépit des graphismes somptueux et des musiques symphoniques, l'absence de gameplay transforme ce titre en un cauchemar (bien que les codes soient fournis dans la notice !). Épouvant pour les nerfs.

AVIS

PlayStation Magazine prépare Noël

126 pages d'actualité PlayStation
Cinq démos à découvrir



The Fantastic Four (jouable)

Nightmare Creatures (jouable)

Rosco Mc Queen (non-jouable)

Formula One '97 (jouable)

Rapid Racer (jouable)

UNIQUE
L'Odyssée
d'Abe
Un voyage
extraordinaire

5 démos à découvrir sur le CD



Extreme G vs Wipeout 2097

Outre l'aspect technique sur lequel il est inutile de s'attarder, éliminons l'esthétique assez proche dans les deux titres, même si celle d'Extreme G est moins convaincante. Au niveau du gameplay, les bonus, circuits, véhicules et mode de jeu d'Extreme G sont tellement plus nombreux, qu'en ajoutant une impression de vitesse rarement atteinte sur console, c'est ce dernier qui sort vainqueur de l'affrontement !



**la vitesse
d'Extreme G
en fait un
jeu génial !**



Ce bonus vous équipera d'une rampe de deux missiles pointés vers l'avant.



La vue intérieure est inrapportable pour certains. Quand on s'y fait, c'est de loin la plus impressionnante.

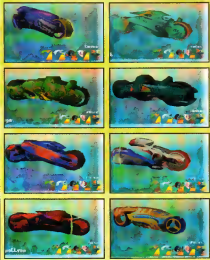


Les tremplins, ingrédients omniprésents, mènent parfois à des raccourcis cachés.



Les engins du futur

Extreme G prend clairement son inspiration dans des titres comme Pod (sur PC), ou plus proche de nous Wipeout, et remplace les voitures par des motos. Ce n'est peut-être pas très original, mais c'est efficace à en juger par la vitesse des bolides, qui ont au demeurant des caractéristiques nombreuses qui les différencient agréablement.



Les modes de jeu

Sans compter les modes bizarres que vous gagnerez au fur et à mesure, et les modes classiques de Time Attack, ou de championnat, Extreme G fait varier les plaisirs de bien des façons...



A plusieurs, une collecte de drapeaux à vitesse surprenante...



Un combat dans une des 4 arènes...



ou simplement une course...



de deux à quatre joueurs...



Un tournoi en arène ou sur un circuit au choix...



ou même en solo un shoot avec des drones bleus à abattre en grand nombre !

NOTES



technique

Une vitesse d'animation extrêmement impressionnante, des circuits exploitant excellentement la 3D

esthétique

Les avis sont mitigés, mais cela reste le point faible du jeu. L'ensemble manque de netteté. L'effet fou N64 est pour beaucoup

animation

Quelques ralentissements non pénalisant, mais une vitesse à couper le souffle

maniabilité

Difficile au début, on y arrive après avoir domestiqué la vitesse et appris à anticiper les virages des circuits

sons

Les bruitages s'effacent un peu trop face à une musique douce qui, si elle colle bien au jeu, tape sur les nerfs très rapidement

durée de vie

A chaque victoire, un nouveau mode ou une nouvelle moto est gagnée. On finit par épuiser, et le mode expert vous donnera du fil à retordre

plus

Le soft de course le plus rapide de l'histoire de la N64

moins

Un fou qui gâche l'esthétique, un mode quatre joueurs réservé aux écrans de plus de 75 cm

Intérêt 90%

Bonus, circuits, motos et modes à foison

Extreme G use aussi beaucoup des bifurcations : il faut choisir vite !



La "wave" paralyse les contrôles de ceux qu'elle touche, et elle porte en outre sur une bonne longueur de circuit



AVIS

R

Une fois passée la première impression mitigée, je suis resté scotché sur Extreme G, au fur et à mesure que les nouveaux circuits toujours plus fous dans leur tracé, les nouveaux bonus originaux, et les nou

veaux modes de jeu faisaient leur apparition. La sensation de vitesse extrêmement grisante en rajoute une couche, et c'est un titre qui se révèle finalement excellent, même s'il n'est pas exempt de quelques défauts.

G

Au premier abord, on a l'impression d'une espèce de festival de couleurs qui vont très vite. Puis, peu à peu, l'œil s'habitue et commence à voir un jeu de course incroyablement rapide et original, sur des tracés

qui montent, descendent, et sont bien décidés à vous surprendre. De plus, le concept de gagner des options à chaque victoire renforce l'intérêt que peut susciter un tel jeu. Très difficile à prendre en main, mais sinon, c'est un hit !

AVIS

Abonnez vous à JOYPAD et recevez le meilleur jeu de foot du monde !

1 an (11 numéros)

352 F

+ le jeu ISS 64

(Sur Nintendo 64)

590 F

942 F

pour vous 642 F,

soit 30 % de réduction !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Jypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

JP082

Oui, je m'abonne à Jypad pour 1 an (11 numéros),
et je recevrai en plus le jeu International Superstar
Soccer 64 sur Nintendo 64 au prix exceptionnel
de 642 F au lieu de 942 F.

Je réalise ainsi une économie de 226 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de Jypad par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le

Signature

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

Date de naissance

Console

Pseudo

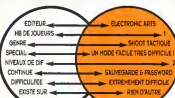
(à créer sur 3615 Jypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du
3614 Jypad).

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France métropolitaine.

Vous pouvez acquiescer régulièrement les 11 numéros de Jypad au prix antérieur de 32 F, et le jeu International Superstar Soccer 64 sur Nintendo 64 au prix de 590 F, plus 16 F de frais de port et d'emballage.

Le droit d'essai et de modification des données s'applique aux abonnés pour s'inscrire auprès du service Abonnements. Seul l'option formule par carte, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

PLAYSTATION

**fiche technique**

Vous ne rêvez pas : il est effectivement possible de piloter un Tank Abrams. Et pas tout seul, vos compagnons d'arme vous accompagnent !



Ce vol en escadrille ne vous rappelle rien?



A vous de décider où vos camions de ravitaillement devront se positionner.

Pensez à détruire les ponts lors des attaques de convoi. Un peu d'initiative que diable !



Carènes de ravit. aux ordres
Déploiement sur la position 2

Utilisez touches direct pour choisir et X pour sélectionner.



Le A-10 dispose d'un blindage très résistant et d'un armement lourd. Son plat préféré? Les tanks of course!



Dans cette mission vous devrez escorter un train et tirer sur les aiguillages!

5 campagnes

très difficiles



Prenez soin de détruire systématiquement les radars pour aveugler les défenses ennemies.



Utilisez le Huey pour les opérations de sauvetage.

Du Matos de rêve !



L'Onde Siam est un mec super cool. Cette année, il met à votre disposition cinq hélicoptères, deux avions, un tank et un hovercraft. Tous ces engins ont bien évidemment un blindage, une mobilité et un armement différents. Utilisez-les avec intelligence.

NOTES



technique

Le moteur 3D est nettement plus rapide et performant que celui utilisé pour Soviet Strike. De bons effets spéciaux.

esthétique

Le relief et les différentes unités militaires sont représentés avec un souci du détail chirurgical. Les couleurs paraissent à l'écran.

animation

Le scrolling est fluide et l'on ne remarque aucun ralentissement. Le tempo de jeu est plus rapide que dans l'épisode précédent.

maniabilité

Vos engins de mort répondent au doigt et à l'œil. Les hélicoptères de la série ne seront pas dépayés. Le système d'acquisition est une excellente idée.

sons

Les thèmes musicaux sont assez discrets. Les bruitsages par contre sont effrayants de réalistes. Le doublage est excellent.

durée de vie

Deux solutions, soit vous jetez les yeux sur la difficulté, soit vous jetez votre pat par la fenêtre une fois la deuxième campagne passée.

plus

Une réalisation exemplaire. La qualité des cinématiques.

moins

Une difficulté très mal dosée. Pas de code entre les missions.

Intérêt

85%

AVIS



En attendant Taitai Strike, voici le dernier-né de la série qui est, ma foi, plutôt bon. Superbe au niveau technique avec des décors magnifiques et une bonne gestion de la 3D, le jeu devient

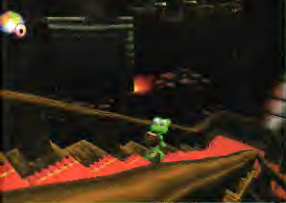
catastrophique dès qu'il s'agit de stopper la progression et de commencer à remplir les missions. Un très bon jeu si vous êtes prêt à déboussoler 700 francs 350 pour le jeu, et 350 pour une Action Replay.



Plus beau, plus fluide, plus varié. Mais alors, Nucleon Strike est un véritable hit? Ben non, sa difficulté franchement abusive risque de décourager les joueurs.

les plus aguerris. Dire qu'il aurait suffi d'un système de sauvegarde entre chaque mission, pour que ce titre d'EA se hisse au rang de hit... il fallait y penser.

AVIS



Qui a éteint la lumière?

Dans certains niveaux du désert, vous n'aurez carrément pas de lumière, ce qui vous limitera assez dans vos mouvements.



* 3-1 LIGHTS CAMEL ACTION

TO SELECT

START LEVEL

OPTIONS

SAVE GAME

SHOW LEVEL, DASHBOARD

Avant chaque niveau, vous pourrez sélectionner les options. En fond d'écran, vous avez un aperçu du niveau qui vous attend. On notera qu'il est possible de refaire un niveau déjà traversé.

Dans le monde de glace, veillez à ne pas trop courir sans savoir vraiment où vous allez, sinon l'inertie aura raison de vous !



Croc sous tous les angles

Voici les différents angles de vue auxquels vous aurez accès grâce à la manette analogique qui vous permet à tout instant de passer d'un point de vue à l'autre, comme c'était le cas dans Dark Savior. Utilisez cette option à bon escient, car les angles de vue sélectionnés par la console ne sont pas, eux, toujours très pratiques.



Une intro originale

Des scènes cinématiques vous permettront aussi de suivre l'histoire.





Le ballon est un éphémère mais diablement efficace moyen de transport.



Plus d'une
cinquantaine de
niveaux !



Admirez l'extraordinaire profondeur de ce jeu !



Les diamants sont éternels



Dans chaque niveau, vous aurez 5 pierres de couleur différente à collecter.



NOTES



technique

Du très beau travail. Le personnage se dirige où il le souhaite dans un environnement 3D temps réel.

esthétique

Un univers un peu naïf, simple, mais qui manque de couleurs. Les niveaux se différencient par thème comme le désert, le château, etc.

animation

Tout l'environnement 3D se déplace avec vous et ce sans aucun accroc. Rien à redire, puisque même les mouvements de CROC sont parfaits.

maniabilité

CROC est super agréable à manipuler. Et il l'est encore plus lorsque la caméra choisit systématiquement l'angle de vue le plus idéal.

sons

CROC a des sons vraiment très rigolos comme lorsqu'il dit "Où, d'azou, Gribagou !" Mais pour ce qui est des musiques, au secours.

durée de vie

Une durée de vie honnête, grâce à de nombreux tableaux. Cependant, le joueur est très aidé par les notes de passage et les sauvegardes.

plus

Un jeu de plate-forme en 3D temps réel. Un grand nombre de niveaux.

moins

Des niveaux complètement vides. Manque d'ambiance.

Intérêt

87%

AVIS

Greg

Et bien voilà CROC, le jeu "tant attendu" par Rahan qui l'avait vu depuis longtemps et rêvait d'y jouer. Pour moi, la déception est grande. Les mouvements de caméra sont assez mal choisis.

La maniabilité du personnage est parfois très mauvaise, et le pire de tout : les niveaux sont complètement vides. Un jeu techniquement très bon mais qui n'a aucun rythme. À réserver aux petits

Rahan

Nous sommes effectivement fan d'un Mario 64, autant au niveau intérêt qu'au niveau technique. À mon sens, CROC reste une excellente réponse de Mario, qui n'a pas d'équivalent pour le moment, excepté

Get 2 qui ne sera sans doute pas aussi réussi techniquement. Contrairement à Greg je n'ai pas ressenti les problèmes de maniabilité, et même si CROC reste plutôt facile, il me semble très valable pour ceux qui attendent un Mario-like sur PlayStation.

AVIS

Gagnez



la NINTENDO 64 avec 4 méga-hits sur le



MARIO KART 64

**SUPER
MARIO
64**



**3615
JOYPAD**



ISS 64

TUROK



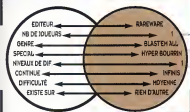
Dans ce remake vidéo-ludique du Salaire De La Peur, un seul mot d'ordre : tout détruire ! Laissez votre cerveau de côté, BlastCorps ne fait pas dans la subtilité !

NINTENDO 64

Enfin, ça me rassure. Un groupe de "mercenaires" américains, l'unité *Black Dogs* vous assure la protection. Ici, c'est dans un camion minotaure un oursin en cuir, le F150. Trail et pick-up, le mieux fait le meilleur. Les minotaures s'en valent.

[illegible][illegible]

Blast Corps

fiche technique

Le camion benne est certainement l'engin le moins facile à utiliser, sa capacité de destruction étant particulièrement faible.



Certaines missions sont des tableaux bonus : ici, une course contre la montre.



NOTES

technique

La réalisation de ce jeu a assez bien vieilli. Le moteur 3D est vraiment performant et les effets de zoom très oulés. Pas mal.

esthétique

Les engins sont très bien modélisés, les textures ne sont pas trop stéréotypées et la 3D réalise. Des explosions spectaculaires.

animation

Quelques légers ralentissements, mais dans l'ensemble le jeu reste fluide. Cependant, ce n'est pas du domaine de la performance.

manipabilité

Les commandes sont instinctives mais on s'embrouille lors des changements d'angles de vue. La jouabilité en prend un coup.

sons

Rgnn ! Ptit ! Protégez vos ouïes de ces musiques croées, bruitages classiques.

durée de vie

Enorme ! Le championnat est passionnant. Mais les missions sont trop répétitives et le manque de tactique donne envie de passer à autre chose.

plus

Un concept original. La réalisation.

moins

Ultra répétitif. Des angles de vue assez gênants.

Intérêt 80%

\$1616480

Le moindre choc avec ce camion rouge et c'est l'apocalypse !

Un défourloir

uper bourrin et donc pas du tout subtil

A tout moment, vous pouvez descendre de votre engin pour intervenir dans un autre plus efficace.

\$2165110

\$15000

Changer d'angle de vue en cours de mission n'est guère pratique.

\$6987110

Déplacez les blocs de TNT pour dégager le passage. Subtil.

Où, tout casser, détruire, roch, OK. Mais il n'y a pas que ça dans BlastCorps, et contrairement à Jean, je prends vraiment plus de plaisir à découvrir les missions variées (quelqu'un en diset) et à obtenir

Greg

des médailles, qu'à réellement tout casser. Pas un hit, mais un jeu sympathique et original. C'est pas fin, mais ça défourle, et c'est finalement ce qui est le plus important.

Willow

Roach ! Foncez, tout détruire ! BlastCorps se résume à ça. La réalisation est bonne mais l'intérêt ne suit pas malgré un nombre imposant de véhicules et de missions. Un soupçon de tactique n'aurait vraiment pas

été de trop. Et puis, ce mois-ci, il y a Golden Eye, ça m'étonnerait que vous prêtiez attention à ce petit jeu qui, mal foi, a le plaisir parfait du jeu d'occasion.

Quand Delphine Software, spécialiste des jeux d'aventure-action se met à faire des jeux de sport, le résultat ne peut être que probant.

PLAYSTATION

Les créateurs du Fastback, de Fade to black et de Motor Shock ne plaisaient pas à la fois avec une multitude d'éditeurs français et les plus célèbres qui soient. Pour eux, l'écriture d'un jeu doit être une véritable passion. Mais aujourd'hui, les choses ont changé. Ils ne jouent plus pour l'argent, mais pour le plaisir. C'est ce qui explique pourquoi ils ont choisi de travailler avec Sony. Ils ont ainsi pu réaliser un jeu qui leur tient à cœur. Moto Racer est un jeu de course de motos. Il est très simple à jouer, mais très profond. Il propose 32 circuits, 32 motos et 32 pilotes. Le jeu est très agréable à jouer, et les graphismes sont très beaux. Les motos sont très rapides, et les circuits sont très variés. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très beaux. Les motos sont très rapides, et les circuits sont très variés. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très beaux.



axé sur le cross et l'endurance, le jeu propose 32 circuits, 32 motos et 32 pilotes. Le jeu est très simple à jouer, mais très profond. Il propose 32 circuits, 32 motos et 32 pilotes. Le jeu est très agréable à jouer, et les graphismes sont très beaux. Les motos sont très rapides, et les circuits sont très variés. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très beaux. Les motos sont très rapides, et les circuits sont très variés. Le jeu est très amusant, et les graphismes sont très beaux.



Moto Racer

fiche technique

ÉDITEUR	DELPHINE SOFTWARE
NB DE JOUEURS	1 OU 2 EN SPLIT
NB DE CIRCUITS	32 + 4 CACHÉS
SPECIAL	COMPATIBLE ANALOGIQUE
NIVEAU DE DIFF.	3
CONTINUE	SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ	FACILE
EXISTE SUR	PC-CD-ROM



Il faut terminer toutes les courses du championnat sur le podium pour bénéficier du mode reverse et ensuite des "pocket bike" petite moto en français.





Une accélération qui fait froid dans le dos !



Si on avait dit un jour beni que je franchirai la Muraille de Chine en moto et en wheeling...

Un virage bien négocié pour Moto Racer

Le mode "2 joueurs"



Si ça vous chante, vous pouvez toujours faire des figures en l'air, ça mange pas de pain.



Les chutes vous font perdre un temps fou. Et quelques membres parfois !

Le split d'écran à ceci de particulier qu'il permet comme son nom ne l'indique pas, de jouer à deux simultanément. Comme Delphine pense à tout, on peut y être soit en horizontal soit en vertical. Elle est vraiment gentille Delphine. Dans tous les sens du terme.



NOTES



technique

Des motos bien modélisées, aucun ralentissement et quasiment aucun clipping !

esthétique

Même si les motos ne placent pas à tout le monde l'ensemble est soigné et agréable à l'œil.

animation

Que l'on soit en split ou en écran simple, elle ne souffre d'aucun ralentissement notable.

maniabilité

Aucun problème de ce côté-là, les "moules" se conduisent très facilement, en crois et sur circuit.

sons

Les meilleurs qu'on ait entendus depuis belle lurette, avec d'excellents effets de stéréo.

durée de vie

La difficulté a changé depuis l'autre version, maintenant ça semble un peu "trop" facile ! Il reste le mode 2 joueurs !

plus

Le 1^{er} VSN jeu de moto sur PlayStation. Un jeu autorisé aux paparazzi...

moins

Le casque n'est pas fourni. Où est le Port de l'Héro ?

Intérêt **88%**

AVIS

T

Nul doute que les fans de vitesse et particulièrement de motos trouveront là un précieux mélange de simulation et d'acrobatie. Sensations pures, manières d'adrénaline et convivialité, voici les

maîtres mots du jeu. "Piètre" et "hâpital" aussi d'ailleurs. Dommage pourtant qu'il n'y ait pas plus de profondeur, de cascades et autres amuse-gueules qui nous auraient bien plu. Violent

T

Un vrai jeu de moto, voilà ce qui manquait à la PlayStation. On avait de la FI, du rallye, du off-shore, et, en attendant le si particulier Coureur Cris à vélo, voilà enfin une simulation deux roues digne de ce nom.

Côté sensations, en vue subjective, Moto Racer est unique et il fourdit trois ou quatre heures bien occupées. Enfin, même si le jeu reste assez facile, le mode deux joueurs vous garantira de nombreuses heures de fun.

AVIS



Dragon Force

EDITEUR..... SEGA

GENRE..... TACTICAL RPG

Un jeu de combats tactiques médiévaux : commandez à des centaines d'hommes dans des batailles épiques !

SATURN

Les zombis n'ont rien de nouveau, mais dans Dragon Force, ils sont les plus puissants du jeu. Malheureusement, contre les moines-guerriers, c'est la deroute.

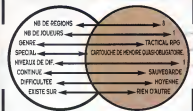
Le jeu se passe en France à l'époque du Moyen Âge. Les chevaliers sont en guerre contre les zombis. Les zombis sont les plus puissants du jeu. Malheureusement, contre les moines-guerriers, c'est la deroute.



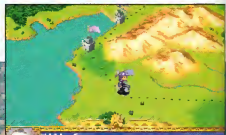
Dragon Force



fiche technique



POWER
Dragons contre magiciens, y'a pas photo ! Surtout au corps à corps, faut dire.



Mikhail's army is storming a castle!

is is my game! You'll play
my torturous rules...



Un jeu

extraordinaire,
du grand
spectacle !

Mâtin quel scénario !



Lorsque vous captiverez un chef ennemi, que vous aurez des rencontres aléatoires dans les ruines ou les villes, ou que vous découvrirez un objet précis, on passe en mode scénario, où de magnifiques images et de palpitants rebondissement vous attendent. Un bon motif de réjouissance, puisque ce sera généralement annonciateur de bonnes nouvelles.



Avant chaque bataille, vous aurez droit aux éternelles phrases de provocation

Come on. Let's go.

Tyrtler
Bavik Army

Michal
Lama Army

Troops Beast

Troops Samurai

My fighting technique was
perfected long ago!



Façon à un
mur de dra-
gons, les
moines-guer-
riers n'ont
quasiment
aucune
chance de
vivre.

Seule contre 19 soldats, et
avec très peu de points de
vie, cette femme-monstre n'a
plus pour très longtemps.



NOTES



technique

Bien que ce ne soit pas de la 3D, on a droit à plus de 200 sprites simultanément présents à l'écran, avec zooms à volonté.

esthétique

Des graphismes 2D que l'on aurait aimé plus fins. De plus, la variété n'est pas au rendez-vous.

animation

L'animation des des phrases sur "cette" n'a rien d'extraordinaire, mais une fois en mode bataille, on sent vraiment que l'on est sur une 32 bits.

maniabilité

Des menus simples, clairs et d'accès rapide. On peut annuler une décision très vite et pour les lents, on peut donner des ordres pendant la pause !

sons

Une qualité sonore exemplaire. Les mélodies sont certes très répétitives, mais la qualité instrumentale de la bande son fait référence.

durée de vie

Héme si le jeu se finit assez vite (environ 30 heures), vous pourrez le recommencer dans la peau de 8 persos différents.

plus

Un jeu exécrablement prenant. Enfin un jeu de ce style en France !

moins

Des graphismes moyens. Des menus nombreux et en anglais.

Intérêt

92%

AVIS



Je portais l'autre jour avec un ami chocal (c'est les chocalis que Sage sortait un jour Dragon Force en France. Quelle classe ! Maintenant, je n'ai plus un seul ami chocal, mais j'ai un jeu cultissime en

version européenne, sans personne pour dire "l'éblouissant jeu chocalis" ! J'ai beau chercher, je vois pas ce que vous pouvez acheter d'autre ce mois-ci. Un jeu starvite, complètement indispensable par sa richesse et son originalité.



Dragon Force est un jeu terrible, dans le sens extrêmement prenant. Passé un temps d'adaptation d'abord assez déstabilisant, le système de tactiques devient de plus en plus clair et on s'amuse à jouer les stratégies avec un

plaisir certain. Les personnages (très caractéristiques) affirment leur personnalité au fur et à mesure de leur combat contre Gaiak (le gros vilain), plongeant toujours plus profond dans cette aventure.

AVIS



Duke Nukem 3D

ÉDITEUR... SEGA

GENRE... DOOM-LIKE

Le très précieux Duke tant attendu déboule sur Saturn, et c'est une réussite. Rapide, drôle, varié : un killer 3D comme on aimerait en voir plus souvent !

SATURN

P

our les gros joueurs, c'est pas la nouveauté qui est de la taille de la patate. Mais quand on voit ça, ça donne envie de jouer. Duke Nukem 3D est le jeu qui a permis de passer de la 2D à la 3D.



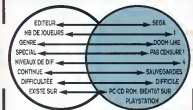
pour les gros joueurs, c'est pas la nouveauté qui est de la taille de la patate. Mais quand on voit ça, ça donne envie de jouer. Duke Nukem 3D est le jeu qui a permis de passer de la 2D à la 3D.

pour les gros joueurs, c'est pas la nouveauté qui est de la taille de la patate. Mais quand on voit ça, ça donne envie de jouer. Duke Nukem 3D est le jeu qui a permis de passer de la 2D à la 3D.



Duke Nukem 3D

fiche technique



Les caméras fixes dans les niveaux peuvent être utilisées ! Et on se voit à la télé.

L'interaction avec les décors n'est pas à négliger, comme cet écran de cinéma qui cache de nombreux bonus une fois percé.



Peut-être le premier Doom-like ou la présence féminine se fait autant sentir.



Des effets de lumière comme jamais vus sur Saturn.



Les monstres n'ont jamais d'impléments biologiques ? Faux !

Moteur 3D

rapide, effets
de lumière, et
humour... la totale !

L'attirail de Duke

Les armes et les bonus de vie classiques sont bien sûr présents dans Duke, mais on y trouve aussi certains items que l'on peut activer par un menu. Le plupart ont un pourcentage qui diminue à chaque utilisation.



Bien cachés dans le deuxième niveau, voici les lunettes d'infravision, l'holoduke, des stéroïdes, et un jet pack.



Le jet pack sert à voler.

NOTES



technique

Scrolling fluide, effets de lumière saisissants : on nous a rarement habitués à mieux sur Saturn.

esthétique

Du style resto Duke : femmes en tenues légères sur les murs, niveaux variés et plein d'humour... excellent.

animation

Pour les décors, rien à redire. Pour les ennemis, on aurait aimé quelques étapes d'anim supplémentaires.

maniabilité

Regarder partout, sauter, nager, voler, tirer... tout est au poil !

sons

Digit de phrases défilées en anglais, coups de feu et musiques sont très réussis.

durée de vie

Plethora de niveaux, difficulté assez élevée, passages secrets : y'a de quoi faire.

plus

L'ambiance Duke, rivale et rivalisable. Une technique aux p'tits oignons.

moins

Les ennemis auraient pu être plus soignés. Une visée peu précise par moment.

Intérêt

91%

AVIS



Un seul Doom-like faisait preuve d'intérêt au niveau technique et au niveau ambiance sur Saturn, c'était Exhausted. Ses géniteurs se sont chargés de la conversion de Duke, et en ont fait une réussite que tout fan d'action 3D se doit de posséder. En attendant un Quake plus sérieux et peut-être moins beau, la décadence de Duke vous assurera un plaisir durable.



Duke représente le Doom-like le plus achevé sur console autant que sur micro (le récent Shadow Warrior ne peut rivaliser). Tous les ingrédients d'un bon jeu s'y trouvent. Avec une excellente réalisation, Duke s'enfile avec tous les haineurs sur Saturn. Bien sûr, on aurait aimé des niveaux inédits (qui, s'ils existent sont bien cachés !), ce que proposera la version PlayStation. Mais enfin, à quel bon faire la fine bouche ?

AVIS

Violence exacerbée, armes blanches, racaille, le tout en haute résolution. Préparez-vous à en subir dans ce titre issu de l'arcade de M. Sega !

saturn

A

un certain succès critique, du fait de sa simplicité, de sa violence (trop) et de son gameplay. Last Bronx est une véritable œuvre d'art. Elle est la seule à avoir été développée par Sega.



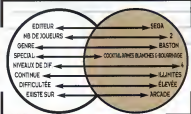
La violence est au cœur de ce jeu. C'est un jeu de combat en temps réel, où l'on se bat avec des armes blanches. Le jeu est très violent, et c'est ce qui le rend si intéressant. On se bat avec des armes blanches, et c'est ce qui le rend si intéressant. On se bat avec des armes blanches, et c'est ce qui le rend si intéressant.

Le jeu est très violent, et c'est ce qui le rend si intéressant. On se bat avec des armes blanches, et c'est ce qui le rend si intéressant. On se bat avec des armes blanches, et c'est ce qui le rend si intéressant. On se bat avec des armes blanches, et c'est ce qui le rend si intéressant.



LAST BRONX

fiche technique



Admirez la décomposition du geste, mais délectez-vous par la même occasion, de la violence de ce coup.



Prises et autres projections

Les protagonistes de Last Bronx sont des durs, de la vraie racaille. Ne vous étonnez pas de pouvoir réaliser des prises juste super violentes. Keums, meufs - comme on dit dans le milieu - tout le monde est logé à la même enseigne. Prenez le temps de maîtriser ces techniques, leurs animations sont époustouflantes !



Les filles sont toujours les plus perfides dans ce genre de jeu, c'est bien connu non ?

Une technique irréprochable au détriment du fun



NOTES



technique

Techniquement Last Bronx est très abouti. Motricité 3D remarquable et affichage en haute résolution. Ça peut bas !

esthétique

Bien que le style Sega soit très reconnaissable, les différents combattants s'avèrent peu charismatiques.

animation

C'est le top "motion capturée" au possible. Les différents enchaînements s'effectuent avec une fluidité déconcertante.

maniabilité

Le "boutinage" incessant qui limite l'étendue des manipulations, ainsi que le temps mis par les persos pour se relever pourraient vite en énerver certains.

sons

Même si les bruitages ont le pèche, ils ne rivalisent pas avec ceux du d'ores et déjà mythique Marvel Super Heroes (voir nos zooms).

durée de vie

Huit combattants au départ c'est faible trop faible, surtout aux vues des réalisations actuelles.

plus

Une réimpression de l'arcade quasi parfaite ! Les effets de stroboscopie des armes.

moins

Une difficulté très mal dosée. Un genre "avance, j'te brise, j'te lâche, j'te tronche".

Intérêt **84%**

Le premier jeu de baston à l'arme blanche made in Sega se révèle assez décevant. La réalisation technique, irréprochable, est hors de cause.

mais il n'en est pas de même pour le fun. Trop de boutinage tue un jeu, surtout lorsqu'il ne propose que peu de protagonistes. Last Bronx ne comblera qu'un public restreint. Dommage !

Last Bronx est un jeu sur lequel Sega a beaucoup misé. Et en fait, il n'aurait pas dû. Pourquoi ? Tout simplement parce que le jeu est beaucoup trop

superficiel. Peu de persos, peu de coups, en définitive, un intérêt très limité. La réalisation technique prouve que la Sega est bonne, mais le jeu un peu moins.



Vous pouvez criser les combos des adversaires en effectuant le coup adéquat.

Vous pouvez faire tomber ou détruire des éléments du décor.



Malin dans un épisode de 'Thème' qui tombe à pic.

La mode dans les jeux de baston : les modes de jeu !

Le mode "Team", un grand classique lancé par la déferlante de la série des KOF. Vous pouvez élaborer des équipes allant de deux à cinq combattants. Évidemment, à la fin il ne peut en rester qu'un !



Vous pourrez vous entraîner via ce mode de jeu qui vous imposera des épreuves différentes, afin de vous perfectionner dans l'art de la gifle. Vous devrez réaliser les attaques que votre vieux maître vous demande afin de poursuivre votre enseignement dans les meilleures conditions. En cas d'échec, toutes les épreuves seront à refaire depuis le début !

NOTES



technique

Rien d'extraordinaire techniquement, les persos sont en foussé 3D. Seuls les décors sont réellement modélisés.

esthétique

Très colorés mais parfois trop sombres, les graphismes font cependant penser à de l'arcade.

animation

La vitesse d'animation est remarquable, malgré un certain manque dans les étapes des mouvements des combattants.

maniabilité

Très maniable avec la croix de direction, c'est le couché avec le stick analogique.

sons

Les musiques et les bruitages offrent une excellente ambiance au jeu : c'est bourrin et sauvage !

durée de vie

Assez bourrin dans l'ensemble, le soft risque de vite lasser les fans des jeux de baston exigeant plus de technique. Dix combattants, c'est aussi un peu "juste".

plus

L'arcade dans son salon. Des décors en 3D pour cette version de "Just".

moins

Souvent dix combattants. Une technique de combat aussi fine que Bourdain.

Intérêt

84%

AVIS

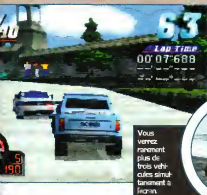
K

Quand on connaît les possibilités de la N64, on ne peut être que déçu de la prestation de **Ki Goid**. Cependant, le soft demeure un bon petit jeu pour les férus de la console, qui vous fera patienter d'ici la sortie d'un vrai jeu de baston à la hauteur des compétences de la N64.

R

Ki Goid est un jeu moyen. Pour les fans d'arcade et de combinaisons compliquées au pad, c'est un bonheur. Pour les autres, ce n'est pas assez technique. Et à deux, c'est du n'importe quoi ! Il se joue seul, un point c'est tout ! Il a cependant l'indéniable avantage d'être le seul jeu de la sorte sur N64 française, en attendant **Dark Rift** en novembre.

AVIS



Vous verrez rarement plus de trois véhicules simultanément à l'écran.



MRC est un jeu moyen sans originalité ni personnalité

Les fenêtres en mode deux joueurs sont un peu trop réduites.



On note de légers ralentissements en vue intérieure. C'est peut-être dû à la présence du rétroviseur.



Les Réglages

Vous pourrez régler 6 types de paramètres. Malgré le pilotage très orienté arcade, certains réglages peuvent faire la différence sur les circuits les plus délicats. A vous de trouver le meilleur compromis vitesse/tenue de route.



NOTES



technique

Rien, hélas, qui ne transcende les capotches de la N64. Les possibilités de la machine sont utilisées correctement, c'est tout.

esthétique

Les couleurs sont ternes et l'effet de brouillard particulièrement désagréable. Un peu tristounet tout ça.

animation

Quelques petits ralentissements en vue intérieure. L'impression de vitesse n'est pas toujours convaincante.

maniabilité

Variable selon les véhicules. L'analogie procure d'excellentes sensations lors des dérapages.

sons

Les musiques "techno-transe" sont supportables. Les bruitages, mis à part les crissements de pneus, ne sont pas très riches.

durée de vie

Trois circuits, c'est court ! Vous risquez tout de même d'en faire très vite la tour.

plus

Le confort apporté par l'analogie. Le mode deux joueurs.

moins

Trop court ! N'exploite pas les capacités de la N64.

Intérêt

81%

AVIS



HRC possède de bonnes idées comme la possibilité de paramétrer votre bogaote ou de choisir le climat durant votre course. Assez difficile à manœuvrer au départ, le soft devient accrocheur au bout de vingt minutes lorsqu'on découvre enfin le régime automobile adéquat. HRC n'est pas le mal du genre que l'on espérait sur la N64, mais il osera tout de même les "morts de joie" de la simulation de course.



HRC est une production décevante, plate et sans envergure. On sent que les programmeurs, visiblement peu inspirés, ne se sent pas trop foyés en pendant ce saut-Ridge Racer. Les courses ne sont guère excitantes et la durée de vie du produit laisse franchement à désirer. Reste le mode deux joueurs pour s'amuser un peu.

AVIS



Nascar 98

EDITEUR..... ELECTRONIC ARTS

GENRE..... COURSE AUTOS

On pensait avoir tout vu, ou presque en termes de course autos. Le Nascar, on connaissait déjà, mais Nascar 98 surprend agréablement et on se laisse séduire par ce sport d'outre-Atlantique.

PLAYSTATION

P

remis. L'éditeur, Nascar, l'éditeur. Le Nascar, c'est la formule 1 des Américains. Les circuits sont plus longs, plus rapides, plus courts, plus vite, par la plupart, il n'y a pas de pitié, c'est tout à fait le contraire. Les circuits sont plus courts, plus rapides, plus courts, plus vite, par la plupart, il n'y a pas de pitié, c'est tout à fait le contraire. Les circuits sont plus courts, plus rapides, plus courts, plus vite, par la plupart, il n'y a pas de pitié, c'est tout à fait le contraire.



l'union, pression des pneus. Les circuits sont, certes, plus courts, plus rapides, plus courts, plus vite, par la plupart, il n'y a pas de pitié, c'est tout à fait le contraire. Les circuits sont plus courts, plus rapides, plus courts, plus vite, par la plupart, il n'y a pas de pitié, c'est tout à fait le contraire.



NASCAR 98

fiche technique

Voilà ce qui arrive lorsque l'on veut jouer au plus fin dans ce genre de course.



NOTES



technique

Les voitures sont assez bien modélisées, la vitesse d'animation est fort honnête, malheureusement la caprice est très présente dans les ovales.

esthétique

24 baldes au design plus ou moins changeant, les circuits sont agrémentés de petits détails assez sympas.

animation

Le rendu de la vitesse n'est pas bon, cependant, mais rien de bien grave car même si l'écran est surchargé de véhicules, l'animation est impeccable.

maniabilité

Au pad analogique vous n'en rendrez pas de stilet, vous pouvez littéralement sentir votre engin.

sons

Les rugissements des moteurs sont somptueux. Les musiques sont quant à elles archi ringardes.

durée de vie

Comme la plupart des jeux de course, à partir d'un moment on s'en lasse. Pourtant le challenge est de taille.

plus

Des courses qui ont la pêche. Un mélange de simulation et d'arcade.

moins

FV7 est sorti avant ! Le game est juste super pas connu dans l'hexagone.

Intérêt **86%**



Dans les ovales, les toles se froissent a la vitesse de l'éclair.

Accidents

Les accidents sont toujours assez excellents. Vos bagnoles vont littéralement s'envoler, déraiser, s'écraser, se briser et j'en passe. Le résultat est soisissant et il vaut parfois le coup de tenter de simuler un accident. émotions garanties!



On la sacrée bonne surprise que voilà ! Et dire qu'on ne l'attendait pas trop, comme quoi, même les plus grands peuvent se tromper. Techniquement vraiment à la hauteur, surpasse à jouer, aux options

assez complètes, le seul défaut de Nascar semble d'être sorti après FV7. A vous de voir, mais cet outsider est digne de mériter votre attention. "L'essayer c'est l'adopter" comme diraient les revendeurs de chez Fenari

Nascar n'a heureusement rien à voir avec Mario Andretti Racing. Les courses présentent vraiment un fun remarquable, le mode deux joueurs est tout simplement parfait et l'habillage digne du savoir-faire

d'EA. Seul problème, Formula One et i-Rally font sûrement déjà partie de votre ludothèque. Si vous êtes vraiment mordu et que vous avez les moyens, ne vous privez pas.

Gollum

Willow



SIERRA® & Joystick vous proposent

3 GRANDS JEUX COMPLETS

chez votre marchand de journaux

Space Quest 6

L'espace n'est plus ce qu'il était. Croyez en la longue expérience du genre, le balayeur le plus célèbre de la galaxie qui se retrouve une fois de plus embarqué dans une aventure délicate. Les films d'aventure sont portés pour des heures d'aignes et du franch rigolade.



Red Baron

Red Baron vous donnera l'occasion de vous mesurer aux plus grands pilotes de la Première Guerre mondiale. Un des grands classiques des simulateurs de vol.

EarthSiege 2

Un robot de 5 mètres de haut, possédant plusieurs tonnes, équipé de 4 lance-roquettes et fonctionnant sur roues à pleine vitesse, ça n'a rien pour rassurer. Heureusement, dans EarthSiege 2, le pilote de ce bête mécanique, c'est vous.



3 jeux
+ 1 mag pour
49F
seulement

www.joystick.fr



GOLLUM

Son jeu ou moi : Extremo G (Nintendo 64). Inspecteur des impôts, Gollum Feedback a réussi dans le monde de l'administration grâce à sa mesquinerie. Radin et exigeant, il compte chaque centime et n'hésite pas à limoger ses employés.

Nombre de philatérophiles, coups de fil personnels, retards sur les factures, factures de minutes roses et notes de frais frauduleuses, tout cela est bon pour se débarrasser de quelques collègues trop antipathiques. Il n'y a pas d'avis, juste un vieux dogue alémand appelé "Gertrud".



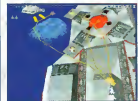
GREG

Son jeu ou moi : Dragon Force (Saturn). Greg Guinecol est un boute-en-train. Mais au lieu de faire fortune sur scène comme artiste comique, il a choisi la voie médicale. Éternel joyeux, il se démarque de ses confrères par un sang-froid à toute épreuve. Tiens, une pétonille ! Bon sang, première Pétonnigade, vous savez qu'un bouguin pouvait contenir autant de pus ? En les miens venant voir, record battu ! Félicitations à notre Shingigats, vous êtes à l'heure posthume notre chlapeta médicale au mois !

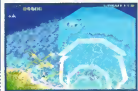
Springfield, sa centrale atomique, ses familles si pittoresques, si exaspérantes, si charmantes... Tout un programme ! Afin de pouvoir déménager un jour là-bas, ce qui serait tout de même assez cool, Kendy nous a tiré le portrait à sa façon. Les Simpsons et Matt Groening n'ont plus qu'à bien se tenir, Joypad arrive !



Xevious 3D/6+



Et hap, un ridicule shoot'em up, en 3D bien médiocre ! Si RayStorm n'existerait pas, on aurait pu être content de se dire que ce n'est pas si mal, ce petit jeu qui fait plaisir et qui contient des tas de versions moches du jeu en 2D. Mais RayStorm est là ! Un milliard de fois plus beau, jouable, rapide,



impressionnant, bref, mieux. Vous comprenez bien qu'il serait donc inutile que je poursuive ici cet article puisque vous avez déjà compris qu'il ne faut pas acheter Xevious. Mais bon, comme il faut meubler, je ne dirais qu'un mot : pneu !

Greg

46%

ÉDITEUR : NAMCO
MACHINE : PLAYSTATION



Atlantis



Encore un jeu d'aventure bien mou qui n'aurait jamais dû s'échapper du monde PC. Sur Saturn, le système reste exactement le même, balades, dialogues profondément ennuyeux, et énigmes façon rébus d'emballage Malabar. Au moins sur PC il présentait un intérêt



graphique ou niveau du design de la technologie atlante. Mais la pixelisation après conversion sur Saturn enlève au joueur le seul plaisir qu'il pouvait avoir à mon sens en jouant à la version originale. Une aventure à laquelle on n'accroche pas, malgré des musiques envoûtantes et bien réalisées.

Réhan



66%

ÉDITEUR : SEGA / CRYO
MACHINE : SATURN



Jonah Lomu Rugby

Si ce n'était l'intra d'une médiocrité rare comparée à la version PlaySta-

es européennes

lion et les quelques ralentissements assez gênants durant les parties, on pourrait tout de même dire que "Jonah"



est un jeu plaisant. Aussi complet que l'on à jouer, les néophytes autant que les amateurs de rugby y trouveront leur compte. Même si, je le répète, la réalisation est en-deçà de la version PlayStation. Pour plus d'infos, jetez un œil dans Joyb'd n°64 page 96 pour le test PlayStation.

Trazom.



89%

EDITEUR : CODEMASTERS
MACHINE : SATURN



Toshiinden 3

Toshiinden 1 fut fantastique en son temps. Toshiinden 2 fut moyen. Toshiinden 3 est, carrément maigre, complètement en retard à niveau actuel de la technique. D'un faible intérêt.

RENGI 7



Il se paye en plus le luxe d'être esthétiquement catastrophique et quasi-monochromatique. On pourrait se dire que le jeu a quand même quelques attraits comme celui d'avoir 28 personnages, dont la moitié cachée. Mais même pas, puisque les 14 personnages cachés sont exactement identiques



à ceux déjà disponibles, mais avec couleurs et tranches différentes. Médiocre et inutile.

Greg



48%

EDITEUR : TAKARA
MACHINE : PLAYSTATION



Namco
Museum 5

Voilà peut-être le meilleur des 5 "Museum" à acheter, enfin je pense. Il contient deux des meilleurs jeux sur Nec (Valkyrie et Dragon Spirit) ainsi qu'un grand jeu de l'Amiga (Pac-Mania). Mais en fait, on retombe



dans les abîmes du "rigolo mais moche". Enfin... rigolo pour les gens qui ne l'auraient pas payé 299 francs évidemment. Tout spécialement pour les nostalgiques, super-nostalgiques, et autres gens riches qui peuvent s'offrir



WILLOW

Son jeu du mois GoldenEye 007 (Nintendo 64). Membre du comité des "Genie Catholic Redhead Good Boys" (gentils garçons roux catholiques). Willow Ye Jek est un scout parfait. Toutous premier de sa classe, il n'a jamais pu terminer une récitation sans son sip sur la tête et des bleus aux jambes et ce depuis le jour où il a aidé la vieille directrice de l'école à traverser la rue.



TSR

Son jeu du mois Sakura 64 (Nintendo 64). T's est le barman nouveau de "CherryLadders" (nouveau établissement de Springfield où de jeunes filles ont été prises pour les clients). Par St Michel, si ma famille savait ça ! répète-t-il à qui veut entendre. Car T's se destina à l'enseignement avec tous ses diplômes. En fait, il a juste décidé d'aller bosser là où sont les élèves.



TRAZOM

Son jeu du mois Rapid Racer (PlayStation). A Springfield, tout le monde connaît Alca Trazom, le gardien d'enfants. Avant, il était gardien de prison mais les détenus ne supportaient plus son odeur. Depuis, il fait sauter les petits enfants sur les jeans croisés. L'automne, il ramasse les feuilles mortes avec un air souriant et entretient de longues conversations avec son robot.

test

Zapping Europe

ces trucs-là. En fait, la conclusion idéale à cet article serait : "Trouvez donc un ami riche pour vous prêter ce jeu".

Greg



56% EDITION : NAMCO
MUSEUM VOL. 5
MACHINE : PLAYSTATION



Fantastic Four

Les quatre fantastiques, même s'ils ont pas mal perdu de leur aura, res-



ten les héros avec un grand H, et les retrouver précipité pas mal de plaisir. Si ton est adepte des jeux "beat them up" pure souche où il ne s'agit que d'avancer et de frapper, ce dernier se révèle assez bien réalisé avec des décors 3D sympas. Nous trouvons-nous devant un bon jeu? Eh bien non, puisque si s'avère, dans les faits, abominablement brouillon et inintéressant à jouer. Les commandes ne sont pas très souples (il est impossible de



frapper en courant par exemple), les petits gnomes qui vous assaillent sans cesse sont très fatigants et l'ennui l'emporte vite sur l'excitation, même à plusieurs. Perso, je préfère replonger dans mes vieux comics...

Chris

67% EDITION : ACCLAIM
MACHINE : PLAYSTATION



Ball Blazer



Ball Blazer est un sport futuriste très volant. Deux joueurs aux commandes de vaisseaux lourdement armés s'affrontent en duel dans des arènes parsemées d'obstacles, le but étant de loger



une boule de plasma lumineuse au fond du filet adverse. Un concept intéressant malheureusement anéanti par une jouabilité exécrable due à une inertie exagérément prononcée et à un mode deux joueurs parfaitement illisible. Décidément, les sports futuristes n'ont pas la cote sur PlayStation. À éviter.

Willow



50% EDITION : LUCAS ARTS
MACHINE : PLAYSTATION



RAHAN

Son jeu du mois. Extrême G (Nintendo 64). Chouilleux de tout à Springfield. Rahan (son vrai nom Tan-Full Breath), de père indou et de mère québécoise, fréquente avec d'autres amis morts-vivants, le "Dead Heat Pit", une odore branchée journalière des mauvaises habitudes. Il mouro sans doute à une occasion généralisée pour tout ce qui peut se boucher dans le corps humain.



CHRIS

Son jeu du mois. L'Odyssée d'Abe (PlayStation). Blatatoleaire depuis 40 ans à Springfield. Chris Hopkins est un être mystérieux. On ne sait jamais si vous regardez pour voir si vous savez un être ou pour deviner vos dessous. C'est un vieux garçon qui continue à chier sa mère morte dans la cave. Parfois, il plante nerveusement ses styles dans la table en calculant "NII, NII, NII, NII".



KENDY

Son jeu du mois. Marvel Super Heroes (Saturn). Kendy Ty'ano est un styliste décadent, qui vit sur la notoriété de son père, ambassadeur et sympathique fournisseur de "Tarin". Il vend des fringues amées de poupées vivants et considère les paradis artificiels comme "une nourriture pour son talent créatif", à tel point qu'il blanchit ses pompes à chaque fois que vous lui tapez dans le dos.

Offre spéciale d'abonnement 1 AN DE JOYPAD + 1 JEU au choix

Votre abonnement

avec Duke Nukem sur Saturn

pour 529 F au lieu de 751 F

Votre abonnement

avec Rapid Racer sur PlayStation

pour 529 F au lieu de 721 F



BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

JP161

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu :

1 ☐ Rapid Racer (PlayStation) au prix de 529 F au lieu de 721 F,
Soit plus de 26 % de réduction !

2 ☐ Duke Nukem (Saturn) au prix de 529 F au lieu de 751 F,
Soit près de 30 % de réduction !

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le

Signature

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

Date de naissance

Console

Pseudo
(à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France métropolitaine.

Vous pouvez acquiescer séparément aux 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 32 F, et le jeu Rapid Racer au prix de 369 F ou Duke Nukem au prix de 569 F (plus 16 F de frais de port et d'emballage).

Le droit d'annuler et de résilier dans les délais concernant les abonnements peut intervenir auprès du service Abonnements. Seuls options formulées par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Nous vous en parlions déjà le mois dernier. Samurai Spirits 64 risque bien de révolutionner le petit monde de la baston. Nouvelles photos, nouvelles Infos, moteur !

PAK BANANA SAN

Samurai Spirit

La galerie des héros... mais il faudra découvrir les personnages cachés par vous-mêmes.



Comme dans un duel réel, il est possible de rompre le combat lorsque la situation devient critique.

Samurai Spirits 64, aussi intitulé "Samurai Densetsu" (qui signifie "Légende Samurai"), tout un programme ! Ayant une présentation en combat réaliste (pour nous vous avons fait le compte rendu complet dans notre dernier numéro), nous nous chargeons à présent plus sur ce titre qui promet de vous mettre plein à vue. On peut faire confiance à SNK (Fatal Fury, King of Fighters, etc.) lorsqu'il s'agit de faire du spectacle.

Nouveauté : le scénario

Étant que le scénario ne soit jamais le point fort d'un jeu de combat, SNK a tout de même décidé de laisser filtrer quelques bribes d'informations concernant l'histoire. Tout le jeu se focalisera autour d'un personnage intitulé Yuga. Yuga ne trouve rien de mieux à faire pour occuper que d'entraîner, par magie (sic !), des hommes-nés du ventre de leur mère, pour les doter de fonctions spéciales, et les remettre dans le ventre comme si de rien n'était. Et hop ! Né vu ni connu, voilà l'histoire ! Une sage femme, comme, n'en fait rien. Les bontés vont devenir les ennemis du monde, les grands seurs et occupent les plus hauts privilèges dans le société. L'histoire première de Yuga était de croquer entre eux ses super talents une fois ceux-ci devenus adultes. Il n'y avait rien de plus à ajouter.

SNK en politique

L'idée est un peu fascinante - concept qui semble fasciner le Japon depuis pas mal d'années - et c'est aussi pour cela que Yuga est un méchant. Mais de petits problèmes surviennent : certains joueurs bêtes - quelques adultes ne supportant pas leurs enfants et se suicident, ou deviennent fous. On comprend mieux pourquoi les super héros enfant souviennent des coutumes grotesques : ils ne vont pas bien dans leur tête, à eux qu'ils ont. Dans le jeu, Yuga va essayer, en combattant, Shiki, une ex super bête (qui ne sait d'ailleurs rien de sa vie, est sous son contrôle) de le faire reconnaître un des guerriers ou bien les plus performants, le héros Hō Maru... Tous les combats traversent les airs avec de ce thème passionnant, mais riche qu'un épisode de 263 en album : le super guerrier de Yuga prendra-t-il à la tête Hō Maru et se fera-t-il prisonnier de gauche.

EDITÉUR : SNK
MACHINE : NEO GEO 64
DÉVELOPPEUR : NON COMMUNIQUÉ
SCÉNARIO : N.C.



D'après le producteur du jeu, le plus dur a été de rendre les cheveux et les effets des tissus légers qui composent les kimonos. On pense alors à Virtua Fighter 3.



SNK a utilisé la Motion Capture pour les mouvements de ses bretteurs. L'animation devrait donc être d'un très grand réalisme.

LE JEU DE BASTON LE PLUS ATTENDU EN 98



Si les jouges de vitalité des combattants sont toujours en haut de l'écran, celles qui leur permettent d'effectuer des attaques spéciales sont désormais à la verticale, sur les côtés de l'écran.

TOP 5 la fête dans les nuages

1. Lost World (Sega)
2. Top Skater (Sega)
3. Virtua Striker 2 (Sega)
4. House of Dead (Sega)
5. Scud Race (Sega)

TOP 5 Jamma

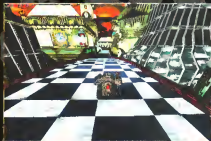
1. Tekken 3 (Namco)
2. King of Fighter 97 (Neo Geo)
3. Puzzle Bobble 3 (Taito)
4. Street Fighter vs X-Men (Capcom)
5. Lest Bronx (Sega)

Arcade

Joyopolis

Pour la première fois, un titre PC est adapté à l'arcade. POD est un jeu de course futuriste et la version arcade développée par Ubi Soft promet d'être sublime.

Par HARRY



Pod

Les effets de transparence, par exemple, sont saisissants.



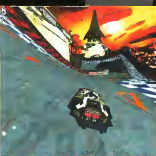
Les véhicules seront nombreux et de caractéristiques variées. Certains ont une allure un peu particulière.



Dans la lignée des Wingnut, Extreme G (buste dans ce numéro) et autres Futurs F-Zero 64, POD est une course offerte au vent de folies futuristes. Surtout il y a quelques mois sur PC, il existait à l'époque les technologies MMX et 3Dfx. La version arcade, quant à elle, s'appuie sur le pentium 2, le nouveau processeur d'Intel, ce le rendra est... hallucinant !

Histoire de polygones

Alors quel véhicule le POD sur PC était composé de quelques 60 polygones, la version arcade en utilisera 50 rien que pour une seule route ! Enfin 60 est 70% du développement est achevé, et le bémol devrait sortir dans le courant de l'année 98. Circulez bien les, avec des reliefs, des raccourcis et de multiples effets graphiques sont prévus, de même sans doute que le lissage de plusieurs formes pour pouvoir s'affronter à plusieurs. Les véhicules sont dessinés et modélisés de main de maître et participent beaucoup à l'atmosphère cyberpunk du jeu. Un jeu particulièrement beau, qui aura sans doute un impact considérable dans les salles.



Le relief des circuits promet des sensations de premier ordre.

ÉDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBILITÉ EUROPE : 1^{er} SEMESTRE

Découvrez les dernières technologies de réalité virtuelle !

Ouvert 7 jours sur 7

Nouveaux centres de loisirs
La tête dans les nuages



Missile Command

Défendez votre planète contre des hordes d'extra-terrestres plus vrais que nature. La Terre a besoin de vous !

The Lost World

Retrouvez l'univers de Jurassic Park dans un jeu aux graphismes incroyablement réalistes. Avec le son en 3D Surround, vous serez au cœur de l'action !



Dactyl Nightmare 2

Dans cette course interactive, vous luttrez contre les autres joueurs tout en ramassant des œufs de Ptérodactyles avant qu'ils n'éclosent. Tous les coups sont permis !



♦ St Herblain (Nantes)

Centre commercial Atlantis
44800 Saint-Herblain

♦ Pennes Mirabeau
(Marseille)

Pathé Plan de campagne
Chemin des Pennes aux pins
13170 Les Pennes Mirabeau

♦ Villejust (Les Ulis)
ZA de Courtaboeuf 3
8, avenue de l'Océanie
91140 Villejust

♦ Bordeaux

4-6, cours de l'Intendance
33000 Bordeaux

♦ Echirolles (Grenoble)

ZAC du centre-ville
Avenue du 8 mai 1945
38130 Echirolles

♦ Lille

36, rue Esquermoise
59000 Lille

A ce jour
18 centres de loisirs
sont ouverts.

LA TÊTE
DANS LES
NUAGES

Joypad

ANIM'PAAD

Ghost in the shell arrive enfin en vidéo ! Souvenez-vous, c'était le film événement de la japanimation début 97. L'occasion de prouver enfin aux détracteurs que les japonais peuvent faire des films intelligents !
par Olive Gotoon

V i d é o GHOST IN THE SHELL EN VIDÉO

Ce grand film d'animation basé sur un manga de Masamune Shirow (le grand auteur de Appesseed, Dominion, Orion...) était sorti au cinéma dans un petit nombre de salles en janvier dernier. Sa sortie en vidéo était d'autant plus attendue que beaucoup n'ont pas eu l'occasion de le voir ! Ce film pose de manière originale l'éternel problème de l'intelligence artificielle. Dans une ville de Hong Kong du XXI^e siècle ultra moderne et donc a priori corrompue, le major Kusanagi, un cyborg d'une section spéciale de la police, tente de repérer et aussi d'échapper à une entité qui circule à travers le

réseau informatique. Le film réalisé par Mamoru Oshii est plutôt basé, quant à lui, sur les ambiances et la tension des situations que vraiment sur l'action et les poursuites. Qualifiée "d'oeuvre d'un visionnaire" par le réalisateur américain, James Cameron, il constitue déjà un classique de la japanimation, aussi apprécié d'ailleurs par ceux qui ne sont pas forcément accros du japonais. Il est déjà disponible à la location et sortira à la vente le 15 octobre chez Manga Vidéo / PFC. Quant au jeu, disponible en Import, il pourrait aussi arriver en Europe en 1998 chez Sony C.E.



Ghost in the shell / © M. Shirow / Kōdansha / Bandai / Manga Ent.



ROBOTECH CONTINUE

La saga Robotech se poursuit chez Kaze Animation. Les épisodes contenus dans les volumes 5 et 6 verront survénir la triste disparition de Ray Focker. Au fait, une petite astuce pour les plus impatients, les volumes suivants sont généralement disponibles un mois à l'avance à la location !

m a n g a

AH ! MA DÈESSE !

Imaginez qu'un soir, à la suite d'un mauvais coup de téléphone, une drôle de déesse débarque chez vous afin d'exaucer un vœu ! Que demanderiez-vous ? Morisato, un étudiant plutôt timide, va tout simplement demander que cette charmante jeune fille reste à ses côtés pour la vie. En dépit des multiples avantages, vivre avec une déesse présente aussi quelques inconvénients, surtout quand il faut justifier cette étrange présence féminine aux administrateurs de l'université ! Désormais, la vie de cet étudiant ne sera plus jamais monotone et solitaire...

Ah ! My Goddess est un manga (art sympathique de Kôzuke Fujishima (auteur de *You're Under Arrest*). Alors que nous connaissons depuis longtemps la version animée éditée en vidéo par Tonkam, Manga Player Collection nous propose le manga original dont le scénario est légèrement différent et surtout beaucoup plus développé. Si les dessins du premier volume ne sont pas des plus réussis, sachez que le dessinateur a fait beaucoup de progrès depuis, et que son style s'améliore beaucoup par la suite.

Ah ! My Goddess. © Kôzuke Fujishima / Kôdansha



DARGAUD ACCÉLÈRE



Bonne nouvelle pour tous les fans du manga des Chevaliers du Zodiaque qui paraît chez Kana / Dargaud, l'éditeur a décidé d'accélérer la fréquence de publication en sortant désormais un volume par mois. Le volume 5 sortira donc ce mois-ci ! Le but est d'arriver plus rapidement à la troisième partie de la saga portant sur Hades, qui n'a jamais été adaptée en dessin animé et que tous les fans attendent avec impatience. Rappelons que le manga compte tout de même un total de 28 volumes.



Chevaliers du Zodiaque. © Masami Kurumada / Shueisha

Flash

Japon

Après *Flash Fury*, *Trinity* et *et*, le prochain numéro pour adultes de la revue de *Flash* est intitulé *Flash* en français. Pour cela, les éditeurs de *Flash* ont décidé de publier un numéro spécial *Flash* en français, un des premiers d'une série de numéros *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

France

Les éditions *Flash* ont décidé de publier un numéro spécial *Flash* en français, un des premiers d'une série de numéros *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

Un personnage est déjà connu d'un petit dessin animé japonais, *Flash* en français. C'est un héros de la même série, le héros de *Flash* en français.

comics

Todd McFarlane est l'un des plus brillants illustrateurs de Marvel Comics. En 1992, il donne naissance à l'un des super-anti-héros les plus appréciés outre-Atlantique : Spawn. C'est un succès tel qu'un film "live" est annoncé pour décembre en France, en plus d'un jeu vidéo chez Sony. Rencontre du troisième type avec un créateur très particulier.

Par Serge Féurier et Benji

INTERVIEW DE TODD Mc FARLANE LE CRÉATEUR DE SPAWN

Joyd : D'où vous est venue l'idée d'un personnage comme Spawn ?

Todd McFarlane : Ayant moi-même beaucoup travaillé sur des héros comme Batman et Spiderman, lorsque j'ai créé ma propre société, il a fallu inventer un personnage totalement inédit et surtout différent de ce que l'on a coutume de voir. A vrai dire, Spawn est né alors que j'étais encore au lycée, en 1978. Depuis, l'idée a mûri et une fois l'occasion donnée de l'inclure dans un vrai scénario, je n'ai pas hésité une seconde.

Joy : Pourquoi avoir inventé un personnage si ambigu ?

Todd : Parce que j'en avais assez des héros à l'image lisse, aux sentiments purs. Haine de ces Batman, de ces Superman qui prennent sans cesse les bonnes décisions au bon moment et envoient valdinguer les méchants. Spawn est tout sauf ça.

Joy : Batman est pourtant un mec tourmenté, non ?

Todd : Il est beau, riche, fort et gogne toujours à la fin. Son problème ? Il hésite trop avant de sortir avec des super nanas ! C'est

ce que vous appelez "tourmenté" ? A l'inverse, Spawn a le visage défiguré, c'est un ancien tueur à la solde du gouvernement qui ne différencie pas toujours le bien du mal et ses pouvoirs le terrifient. A qui peut-il s'en prendre si ce n'est à lui-même ? C'est un être humain avant tout, une grande personne entièrement responsable de ses actes. Sa déchéance est de sa faute !

Joy : Un "happy end" est quand même ce qui l'attend, non ?

Todd : Pas sûr. Je ne vous dévoilerais rien mais sachez que la fin importe peu. Tout l'intérêt de Spawn réside dans la quête entreprise par le personnage principal. Un peu comme le Graal : le plus important est la façon dont chacun cherche à le récupérer.

Joy : Un petit mot sur le film ?

Todd : Je n'étais pas aussi présent sur le set qu'on peut le croire. Ma tâche était de conseiller l'équipe, le réalisateur, les producteurs, les acteurs. Un rôle difficile à assumer dans la mesure où je devais également laisser libre cours à leur créativité...

Joy : Le film est une adaptation du Comic Book ?

Todd : Il raconte le début de l'aventure d'Al Simmons. Le spectateur le découvre avant puis après sa mort et sa transformation en homme costumé.

Joy : Nous avons aussi entendu parler d'un jeu vidéo...

Todd : C'est au programme, effectivement. En tant que créateur du personnage, je

décide de tout le merchandising et des produits dérivés du Comic. Le jeu ne s'inspire ni du film, ni de la bande dessinée. L'histoire a été intégralement conçue pour une adaptation sous forme de jeu vidéo. Ça peut être vraiment sympa pour les fans... et les autres.

Joy : Dernière chose : aimeriez-vous vous retrouver un jour dans la peau de Spawn ?

Todd : Pas le moins du monde. Ce héros est contraint de faire des choix extrêmement difficiles. Il doit de plus faire face à ses démons, à ses faiblesses de façon très douloureuse... Personnellement, j'ai une femme et des enfants que j'adore et je n'aimerais pas être confronté à la même situation.

Propos recueillis par Benji.



WOLVERINE : recherche Adamantium désespérément

Avec un titre à la Madonna, Logan serait-il sur le point de nous chanter : "Like a Wolfie"? Non, bien heureusement ! Il a bien trop à faire avec Kierok, un démon N'G'ah (qui cherche à envahir la terre [eh oui, un de plus] et sa santé



mentale qui part au galop. Un récit sombre dans lequel Wolverine est plus bestial que jamais.

Édité par Marvel France.



PLANETE COMICS N°3 : VIOLATOR

Avez-vous déjà essayé une séance de psychanalyse avec la tête de l'une de vos victimes? Non?... Bon, tant pis, il vous faudra lire cet excellent comic qui vous fera mourir de rire. On y apprend entre

autres les origines de Violator, quel responsable de famille il a été, et quel bout en train il

soit être. En guest star, nous avons notre Spawn favori, mais qui aurait pu l'imaginer tellement bonne paire? A ne pas manquer.

Édité par Semic éditions.



SPAWN MANIA

Aux Etats-Unis, le premier numéro de Spawn (1992) qui narre les débâcles d'un Afro-Américain (chose excessivement rare dans le monde des Comics) aux prises avec ses démons s'est vendu à 1,7 millions d'exemplaires. Aujourd'hui, la saga compte 65 numéros dont les ventes dépassent 100 millions d'exemplaires dans le monde (dans 34 pays et traduits dans 14 langues). Qui a dit que Todd McFarlane n'avait pas décroché le gros lot?

A LA CARTE

SPAWN : the movie

De plus en plus fréquemment, les cartes à collectionner accompagnent la sortie des films au cinéma. Pour Spawn, même combat ! Un set de 11 cartes (plus les spéciales) est disponible. Du travail peuplé mais sans excès. Ici aussi, les fans apprécieront.

Entre pas inévitables



SPAWN POWER CARDZ en anglais

Dans nos boîtes à richesses, depuis 95, on s'en serait voulu de ne pas vous en parler. Oh, on ne peut plus dire que le système de règles est renversant, vu ce qui se fait aujourd'hui. Il est même simpliste : 3 catégories de cartes (personnages, bonus et mortels) pour un jeu de bataille entre les forces du bien et celles du mal. Mais bien, les illustrations sont plutôt sympas, vu qu'elles sont tirées du comics, quant au jeu, il est surtout destiné aux collectionneurs et aux fans.

Édité par Skyzone / Chapman Game Systems.



Astuces

K e n d y

Ce mois-ci rien de
transcendant à
part les fideles
du Pape qui ont
reussis à me
casser les oreilles
en psalmodiant
des cantiques
soulants sous
mon auguste
fenetre du
seizieme
arrondissement
de Paris. Et voilà.
Le professeur
Kendy a toujours
quelque chose a
dire.

Blazing Dragons



- ◆Machine : Saturn
- ◆Version : Européenne

Code du dernier niveau

Entrez le code suivant dans le menu des
Passwords : YUSMA ANGLON DAWSON

NBA Hangtime

- ◆Machine : N64
- ◆Version : U.S



Tête allongée

Sur l'écran "Tonight Matchup" faites Haut,
Haut, C-Droite, A.



Jouer sur un toit d'immeuble

Sur l'écran "Tonight Matchup" maintenez
Gauche puis pressez A, A, A.



Cheat Mode

Entrez ces numéros sur l'écran "Tonight
Matchup" selon l'effet que vous désirez
activer. Le bouton A modifie le premier
chiffre, le bouton C-Bas modifie le second
chiffre. Le troisième chiffre se change avec le
bouton C-Droite.



Modifier
les chiffres
en bas à
gauche sur
cet écran

Maximum Speed : 284
Hyper Speed : 552
Voler la balle : 273
Puissance de blocage : 616
Tournament Mode : 111
Pas de musique : 048
Mains rapides : 709
Passes rapides : 120
Baby Mode : 025
Pas de bousculades : 390
Turbo infini : 461
Maximum de puissance : 802
Pas de Goaltending : 937



Voici un
exemple
de ce
que l'on
peut
obtenir...

Pour jouer avec deux fois le
même personnage

Entrez les noms suivants dans le menu
"Enter Player Name" suivi de "0000" en "Pin
Number". Cela aura pour effet de
déterminer le premier personnage de votre
équipe. Il suffira alors de choisir l'équipe qui
comporte le même personnage, afin de jouer
avec deux fois le même keum ! La classe !

Ahrdwy (Penny Hardaway)
Cliffr (Cliff Robinson)
Davidr (David Robinson)
Dream (Hakeem Olajuwon)
Elliot (Sean Elliott)
Ewing (Patrick Ewing)
Glennr (Glenn Robinson)
Ghill (Grant Hill)
Hgrant (Morace Grant)
Johnson (Larry Johnson)
Kemp (Shawn Kemp)
Kidd (Jason Kidd)
Malone (Karl Malone)
Miller (Reggie Miller)
Motumb (Dikembe Mutumbo)
Mourng (Alonzo Mourning)
Mursan (Gheorghe Muresan)
Pippen (Scottie Pippen)
Rodman (Dennis Rodman)
Rice (Glen Rice)
Smits (Rik Smits)
Stackh (Jerry Stackhouse)
Starks (John Starks)
Webb (Spud Webb)
Webber (Chris Webber)



Sélection aléatoire de l'équipe
Sur l'écran de sélection des équipes, faites **Haut+A**. Les équipes défilent alors à toute vitesse !

Personnages cachés

Sélectionnez "Enter Player Name" puis entrez l'un des noms suivants suivi de son chiffre "Pin Number". Vous jouerez alors avec le personnage que vous aurez choisi.

Amrich (Dan Amrich) : 2020 PIN
Bardo : 6000 PIN
Carlos : 1010 PIN
Daniel : 0604 PIN
Dann (Dan Roan) : 0000 PIN
Divita (Sal Divita) : 0201 PIN
Eddie : 6213 PIN
Eugene : 6767 PIN
Jamie : 1000 PIN
Japple : 6660 PIN
Jason : 0720 PIN
Jigget : 1010 PIN
Jer : 0503 PIN
Jonbey : 6000 PIN
Kombat : 0004 PIN
Marius : 1003 PIN
Marty : 1010 PIN
Mdoc : 2099 PIN
Mednik : 6000 PIN
Minife : 6000 PIN
Morris : 6000 PIN
Mortal : 0004 PIN
Munday (Larry Munday) : 5432 PIN
MXV : 1014 PIN
Nick : 7000 PIN
Nfunk : 0101 PIN
Nobud : 1010 PIN
North : 5050 PIN
Patf : 2000 PIN
Perry : 3500 PIN
Quin : 0330 PIN
Root (John Root) : 6000 PIN
Shawn : 0123 PIN
Sno (Sheridan Oursler) : 0103 PIN
Turmel (Mark Turmell) : 0322 PIN



Hexen



◆Machine : N64

◆Version : U.S

Menu Cheat

Commencez une partie, puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Faites ensuite

rapidement C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, le menu "Cheat" apparaîtra alors.



Cheat Codes

Entrez dans le menu "Cheat", puis faites rapidement les manipulations suivantes afin d'activer l'un des modes proposés.

God Mode : C-Gauche, C-Droite,

C-Bas.

Visit : C-Gauche, C-Droite, C-Droite,

Butcher : C-Bas, C-Haut, C-Gauche,

C-Droite.

Health : C-Gauche, C-Haut, C-Bas,

C-Bas.

Clip Mode : Presser sur C-Haut 26

Newman (John Newman) : 0103 PIN



Activer les options du menu "Collect"

Entrez dans le menu "Collect", puis faites rapidement les manipulations suivantes afin d'activer l'un des modes proposés.

All Keys : C-Bas, C-Haut, C-Gauche,

C-Droite.

All Artifacts : C-Haut, C-Droite,

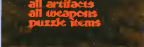
C-Bas, C-Haut.

All Weapons : C-Droite, C-Haut,

C-Bas, C-Bas.

All Puzzle Items : C-Haut, C-Gauche,

100x, C-Droite, C-Haut, C-Bas, C-Bas.



Star Wars Snookers of the Empire



◆Machine : N64

◆Version : U.S

Super Charge

Lorsque vous utilisez votre pétoire-laser, normalement votre niveau de rayon baisse. Cette astuce vous permettra d'éviter cette surchauffe de votre arme. Pour ce faire, créez une nouvelle partie en entrant exactement le nom suivant : "Jabba" en prenant soin de bien respecter l'espace et les majuscules-minuscules. Ensuite sélectionnez la difficulté "Jedi" puis commencez une partie.

Pensez à bien respecter les caractères utilisés.



Choisissez la difficulté "Jedi".

Pour incarner un AT-ST ou un Storm Trooper sur un Wampa

Créez une nouvelle partie en entrant le nom suivant : « Wampa, Stompas ». Ensuite allez dans le menu des options puis sélectionnez la configuration de la manette en prenant soin de la mettre sur "Controls Traditional".

Entrez ce nom.



Choisissez "Traditional".

Voir la fin du jeu

Créez une nouvelle partie en entrant le nom suivant : « Credits ». Commencez ensuite une partie normalement. La fin du jeu pointera le bout de ses pixels instantanément.



Entrez "Credits".

Et voilà !

Street Fighter EX Plus Alpha



◆Machine : PlayStation
◆Version : Japonaise

Nouvelle épreuve

Sur l'écran de sélection des modes, mettez-vous sur "Practice" puis faites Start, ▲, ▼, ▲, ▼, Start.

Sélectionnez ensuite ce mode, vous verrez qu'une nouvelle option inédite intitulée "Bonus" sera apparue.

MODE SELECT

ARCADE
TEAM BATTLE
SURVIVAL
WATCH

VERSUS
TIME ATTACK
PRACTICE
OPTION

Mettez-vous sur "Practice" puis faites les manœuvres.

MODE SELECT

TRAINING MODE
EXPERT MODE
BONUS GAME

"Bonus" est apparu.



Vous devrez pulvériser des tonneaux comme dans le très préhistorique Street Fighters 2.

V-Rally



◆Machine : PlayStation
◆Version : Européenne

Avoir tous les circuits en orcade et en Championship

A l'apparition du logo "Infogrames", faites très rapidement ▲, ▼, ○, △ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Vous obtiendrez alors tous les circuits en mode Arcade.



"Lock Off" apparaît en cas de réussite de la manipulation.

Et voilà le travail !

ASE ALPES



Routes étroites en mode Arcade

A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement ▲, ▼, ○, △ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite maintenez enfoncé le bouton L2 pour faire apparaître "Narrow On".



"Narrow On" apparaît.

Surgissent...



Enlever le temps

A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement ▲, ▼, ○, △ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite maintenez enfoncé le bouton L1 pour faire apparaître l'indication "Time Off".

LOCK OFF
NARROW ON
TIME OFF

Hexen



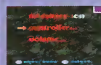
◆Machine : PlayStation
◆Version : U.S

Cheat Menu

Commencer une partie puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Choisissez l'option de la configuration de la manette, puis une fois dans cet écran faites ▲, ▼, ▲, ▼, Un son vous avertira que le cheat menu est désormais disponible.



Choisissez "Options".



Sélectionnez "Game files".



Faites les manipulations dans cet écran.



Un message s'affichera en cas de réussite du tip.


Time Crisis



◆Machine : PlayStation
◆Version : Japonaise

Crédits illimités, recharge automatique, neuf blocks de vie

Sur l'écran-titre tirez deux fois sur le "R" de "Time Crisis" puis fonguez ensuite deux fois



difool 21:00

total **respect**

zéro **limite**

radio libre

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAY

Astuces

K e n d y

le "+" qui se trouve à côté du mot "Time".
Un nouveau menu apparaîtra alors.



Faites le carton adhésif.



Le menu vous permettra de paramétrer le jeu.

Ballblazer

◆Machine : PlayStation
◆Version : Européenne

Petit Vaisseau

Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords :



Entrez ce code dans ce menu.

Votre vaisseau sera tout rigide !



Master Dome

Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords :

○, L1, L1, R1, R2, L2, x, B, ○
R1, R2, R1, R2, △, L2, R1, L2,
L2, R2, R1, x, L1, R2, ○, L2, R1,
x, R1, R1



Entrez ce code.



Voilà le fameux "Master Dome" !

War Gods



◆Machine : PlayStation
◆Version : Européenne

Entrez les codes suivants dans le menu des options. Le premier chiffre se modifie en pressant □, le second chiffre se modifie en pressant ○, le troisième chiffre se modifie en pressant x et le quatrième en pressant △.



Mettez-vous sur "Cheat Code".

Invincibilité pour le joueur 1

Entrez 2358 dans le menu des Passwords.
Entrez 8532 dans le menu des Passwords pour annuler l'invincibilité.



Invincibilité pour le joueur 2

Entrez 1224 dans le menu des Passwords.
Entrez 4221 dans le menu des Passwords pour annuler l'invincibilité.

Plus de dégât pour le joueur 1

Entrez 7879 dans le menu des Passwords pour que le joueur 1 puisse causer plus de dégât. Entrez 9787 pour annuler l'astuce.

Plus de dégât pour le joueur 2

Entrez 3961 dans le menu des Passwords pour que le joueur 2 puisse causer plus de dégât. Entrez 1693 pour annuler l'astuce.

Fatalités

Entrez 7453 dans le menu des Passwords.
Entrez 3547 dans le menu des Passwords pour annuler les fatalités.

Crédits illimités

Entrez 0705 dans le menu des Passwords pour enclencher l'option "Freeplay" dans le menu des Options. Entrez 5070 pour annuler le cheat.

Finir le jeu en un match

Entrez 4258 dans le menu des Passwords, lorsque vous battez votre adversaire, la fin du jeu se pointera automatiquement. Pour annuler le cheat entrez 8524 dans le menu des Passwords.

Fatalités faciles

Entrez 0322 dans le menu des Passwords, il suffira alors de faire HP+LK pour exécuter une fatalité. Entrez 2230 dans le menu des Passwords pour annuler l'astuce.

Grox

Entrez 6969 dans le menu des Passwords pour jouer avec le boss Grox. Entrez 9696 pour annuler ce mode.



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !



- N°56**
- **Cadeaux :** Le mago Mario Kart 64 + une carte de collection K'lib.
 - **Tests :** Formula One (PS), Olympic Games From Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Street Fighter III (PS), Super Smash Bros. (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°57**
- **Cadeaux :** Mario Kart 64 + une carte de collection K'lib.
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°58**
- **Cadeaux :** Les Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°59**
- **Cadeaux :** Les Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°60**
- **Cadeaux :** Les Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°61**
- **Mario Kart 64 :** Le Test ! + 30 pages de jeu Mario Kart 64, Mario Kart 64, Mario Kart 64, Mario Kart 64, Mario Kart 64.
 - **Tests :** Formula One (PS), Olympic Games From Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Street Fighter III (PS), Super Smash Bros. (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°62**
- **Final Fantasy VII :** Le Test ! La trilogie en arabe avec les Sims 2, The Sims 2, The Sims 2, The Sims 2, The Sims 2.
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°63**
- **V-Rally :** Le Test ! La trilogie en arabe avec les Sims 2, The Sims 2, The Sims 2, The Sims 2, The Sims 2.
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°64**
- **L'apocalypse mécanique :** Les Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°65**
- **Wargames :** Les Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



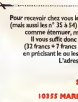
- N°66**
- **Rapid Racer :** Les Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°67**
- **Cadeaux :** Les Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°68**
- **Special Nintendo 64 :** 30 pages d'infos, de tests et de jeux sur la console 64 bits.
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°69**
- **Special Nintendo 64 :** 30 pages d'infos, de tests et de jeux sur la console 64 bits.
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).



- N°70**
- **Special Nintendo 64 :** 30 pages d'infos, de tests et de jeux sur la console 64 bits.
 - **Tests :** Heavy Dragon (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS), The Sims 2 (PS).
 - **Sol + Tips :** Need for Speed (Sega), Road to Tokyo 2 (PS), NBA Power Soccer (PS), Jackson Ashta (PS), The Sims (PS).
 - **Anim'Paad :** Dream Camp, City Hunter, Les Sims, Nubakka, Les Sims, Les Sims.
 - **Poster :** Resident Evil (Sega).

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 149) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme internet, mais c'est nettement moins amusant.

Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (37 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez recevoir. L'adresse où envoyer tout ça :

**JOYPAD
SERVICE VPC
BP 21**

10355 MARIGNY-LE-CHATÉL CEDEX

Nom prénom
Adresse

☐ N°55 ☐ N°56 ☐ N°57 ☐ N°58 ☐ N°59

☐ N°60 ☐ N°61 ☐ N°62 ☐ N°63 ☐ N°64

☐ N°65 ☐ N°66 ☐ N°67 ☐ AUTRES :

Exor

Entrez 2791 dans le menu des Passwords pour combattre dans la peau d'Exor. Entrez 1972 pour annuler ce code.



Sélection aléatoire des combattants

Pressez Δ + Start sur l'écran de sélection des personnages.

Les codes des niveaux

Niveau 1: 5550
Niveau 2: 5551
Niveau 3: 5552
Niveau 4: 5553
Niveau 5: 5554
Niveau 6: 5555
Niveau Secret: 5557



Entrez 5556 dans le menu des Passwords pour annuler le niveau précédemment utilisé.

Dragonheart Fire and Steel



◆Machine : PlayStation
◆Version : Européenne

Les codes des niveaux

Niveau 1: XK6DLJTCX6TBXH
Niveau 2: PJXWKL34WHK4TZS

Niveau 3: XTGJC4G4WG34DHB
Niveau 4: JFTGB99HHZCDH3Q
Niveau 5: BBXM0ZPCQWCMRZO
Niveau 6: RVHDSLX7QP37CJX



Voilà le dernier niveau.

Bubble Bobble



◆Machine : PlayStation
◆Version : Européenne

Pour jouer au jeu original.

Sélectionnez "Bubble Bobble". Lorsque le copyright "Taito" apparaîtra en bas de l'écran, faites Δ , \square , \triangle , \times , \triangle , \square , \triangle , \times . "Original Game" s'affichera en cas de réussite du tip.



Wing Commander IV



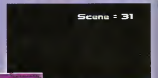
◆Machine : PlayStation
◆Version : Européenne

Sélection du niveau

Sur le premier écran "WING COMMANDER copyright" faites Δ , \square , \triangle , \times . Vous accéderez alors à un écran noir avec une indication qui vous permettra de sélectionner votre niveau.



Faites les manipulations sur cet écran.



Changer de niveaux en pressant sur R1.

Tuer votre ennemi en un tir

Faites Δ + \square + \triangle pour shooter votre ennemi.



Lifeforce Tenka



◆Machine : PlayStation

◆Version : Européenne

Sélection du stage

Pendant le jeu faites Pause puis maintenez L2. Pressez sur ○, □, △, R1, □, △, ○, puis relâchez L2.

Obtenir toutes les armes

Pendant le jeu faites Pause puis maintenez L1. Pressez sur △, R1, △, □, R1, ○, □, ○, puis relâchez L1.



Voilà votre arsenal au grand complet.

Warcraft 2



◆Machine : PlayStation

◆Version : Européenne

Cheats Codes

Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords.



Victoire : NTTCLNS

Défaite : YPTFLWRM

God Mode : TSGDDYTD

Cash : GLTTRNG

Huile : VLDZ

Magie : VRYLTL

Puissance : DCKMT

Carle : NSCRN

Construction rapide : MKTS

Victoire de fin de jeu :

THRCBNL

Ne pas terminer le jeu :

NVRWNNR

Lumber : HTCHTXNS

Codes des missions

Humain TOD 1 : HLLBRD

Humain TOD 2 : MBSHTM

Humain TOD 3 : HSTHSH

Humain TOD 4 : TTCKNZ

Humain TOD 5 : HTLBRD

Humain TOD 6 : DNLGZ

Humain TOD 7 : GRMBTL

Humain TOD 8 : TYRHND

Humain TOD 9 : BTTLTD

Humain TOD 10 : PRSNRS

Humain TOD 11 : BTRYLN

Humain TOD 12 : BTLTLC

Humain TOD 13 : SRTNBN

Humain TOD 14 : GLTPRT

Orc TOD 1 : ZLDR

Orc TOD 2 : RDTHLL

Orc TOD 3 : RCSRHS

Orc TOD 4 : SSLTNH

Orc TOD 5 : RCTLBR

Orc TOD 6 : BDLNDS

Orc TOD 7 : FLFLST

Orc TOD 8 : RNSTNT

Orc TOD 9 : RZNGFT

Orc TOD 10 : DSTRCT

Orc TOD 11 : DDRSSQ

Orc TOD 12 : TMBFSR

Orc TOD 13 : SGFDLR

Orc TOD 14 : FLFLR

Humain DP 1 : LLRSJR

Humain DP 2 : BTLFR

Humain DP 3 : NCMRNT

Humain DP 4 : BYNDTH

Humain DP 5 : SHDWSS

Humain DP 6 : FLFLCH

Humain DP 7 : DTHWNG

Humain DP 8 : CSTFBN

Humain DP 9 : HRTFVL

Humain DP 10 : BTLFLH

Humain DP 11 : DNCFTH

Humain DP 12 : BTTRTS

Orc DP 1 : SLRYFT

Orc DP 2 : SKLLFG

Orc DP 3 : THNDRL

Orc DP 4 : RFTWKN

Orc DP 5 : DRGNSF

Orc DP 6 : NWSTRM

Orc DP 7 : SSFZRT

Orc DP 8 : SSLTNH

Orc DP 9 : DPTMBF

Orc DP 10 : LTRC

Orc DP 11 : YFDLRN

Orc DP 12 : DPDRKP





JOYBANK

NOUS AVONS TOUS DES PETITS PASSAGES À VIDE MR. ZULU, PAR EXEMPLE, EN UNE SEMAINE, A DU ENDURER LA MORT DE SON DISQUE DUR DE 3 GGAS, AVEC L'ENCYCLOPÉDIE COMPLÈTE EN 120 LANGUES, L'EXPLOSION DE SA CHASSE D'EAU EN BOIS DE PANAMA SÉCULAIRE AUTHENTIQUE, LA PERTE DE SON TAMAGOTCHI ET TANT D'AUTRES TUILES QU'IL EN A PERDU LE MORAL. C'EST CE QU'ON APPELLE LA LOI DES SÉRIES. IL Y A DES PÉRIODES, COMME ÇA HEUREUSEMENT, IL Y EN A UNE, DE LOI DES SÉRIES, QUI NE S'ARRÊTE JAMAIS. C'EST LA JOYBANK. SÉRIES LIMITÉES, SÉRIES DE CADEAUX UNIQUES, BRÉF, CE MOIS-CI ENCORE, LA JOYBANK REVIENT EN FORCE !

1 T-Shirt et 1 blouson "Fighting Force"

OFFERTS PAR Eldos
Mise à Prix: 1000 Joys

Si vous aussi, en ce moment, il ne vous arrive que des tuiles, mais que vous ne vous êtes pas encore fait aggraver un soir, tranchez net avec cette série de malheurs, grâce à cet ensemble Fighting Force, qui fera fuir vos futurs problèmes. Un must du talleman, vous ne le trouverez nulle part ailleurs.

LOT
N° 1



3 Jeux "Scorcher Saturn"



OFFERTS PAR Sega
Mise à Prix: 300 Joys

Il nous arrive des tas d'embêtements, sans arrêt, dès que nous faisons, en ce moment, c'est une catastrophe qui dépasse l'entendement. Ne laissez plus de place à vos problèmes, cédrez, au moins, faut-il vous faire à votre destin, et laissez-les à la Joybank. Si vous pensez, au contraire, ne vous en faire grand compte, à l'instar d'un homme qui marche à contre-pied, de plus à Saturnus...

LOT
N° 2

ANK

68

LOT
N° 3

50 Porte-clés
"Abe's Oddyssey"

OFFERTS PAR BT Interactive
Mise à Prix: 100 Joys

Comptez un peu, il y en a 50, et arrivez un thème parfait de par là, et pour le reste, vous devez partir à l'expédition. Lesquels vous avez dans chaque ville, et vous devez aller à la recherche de la World, il est certain que vous aurez peut-être plus. Les clés sont en circulation, et vous devez les avoir tous pour le reste de votre vie. Huit clés, et vous avez plus cette dernière, elle n'est pas, car elle est pour la porte-clés World, en plus il y en a 50. Sur tous les clés !



10 Bonnets "Parappa the Rapper3"

OFFERTS PAR Sony CE
Mise à Prix: 250 Joys

J'oubliais un point capital qui alimente souvent les séries de têtes : les vestes. Je veux dire les vents, quoi. En gros, les refus répétés de la gent féminine. Et bien, même pour

ça, la Joybank a la solution : les bonnets Parappa ! Non seulement ça fait muscos branchés (des filles adorent les muscos), mais en plus, il est tellement mignon Parappa, qu'elles craqueront d'office. Et là, finie la loi des séries !

LOT
N° 4



RESULTATS

JOYBANK 65

LOT N°1 : 2 PELUCHES BOMBERMAN

- 10 480 Joy\$: MARCILLIERE Michael
- 9 730 Joy\$: SLOMOWICZ Vincent
- 9 146 Joy\$: VERDIERE Sébastien
- 9 018 Joy\$: MOREEL Jean-François
- 8 606 Joy\$: DEGOINIE Samuel
- 8 456 Joy\$: ANTONMATTEI Fabrice
- 8 400 Joy\$: LAMOT Ludovic
- 8 270 Joy\$: BRUCELLE Sébastien
- 7 964 Joy\$: BRUN Johann
- 7 790 Joy\$: BLONDELLOT Xavier
- 7 775 Joy\$: JARA Baptiste
- 7 125 Joy\$: TANGE Frédéric
- 7 060 Joy\$: DELAMOTTE Frank
- 6 900 Joy\$: DUPRES Michaël
- 6 850 Joy\$: GUILBLAIN Frank

LOT N°2 : 1 MICRO MAGNÈS STAR WARS "CHEWBACCA"

- 10 010 Joy\$: LAEMLE Florian
- 8 539 Joy\$: CAILLE Nicolas
- 8 430 Joy\$: LEPLINGARD Marc
- 8 350 Joy\$: BRIQUET Isabelle

LOT N°3 : 1 CARTE MAGIC DESACCEE

- 13 942 Joy\$: GIANNETTI Pierre
- 12 558 Joy\$: HUBERT Eric
- 9 456 Joy\$: PASSOUKA Pierre

LOT N°4 : 1 JEU "PORSCHÉ CHALLENGE"

- 17 135 Joy\$: LE MINDUS Julien
- 16 350 Joy\$: BACHARO David
- 15 825 Joy\$: CARRE Julie
- 13 535 Joy\$: LEFEBVRE Sylvain

Le règlement

1. Siu doit se racheter un danger (un, une chance d'ore, et un tasquin). Alors une fois que tu nous auras envoyé tes Joys, les ordres définitivement perdus.

2. Sur le bulletin, s'adresse surtout pas tes coordonnées complètes. On veut la série entière, sans, pas de cadence !

3. Si n'est pas personne ayant approuvé de près ou de loin la Joybank, s'adresse le droit d'y participer. Voilà qui sera le moral.

4. Même si vous n'avez pas mis en circulation, un seul nom sur le bulletin, la liste des adresses et déjà suffisant pour deux autres ça.

5. Si vous voulez faire une série de Joys, laissez tomber, on en a tellement vu que ça ne marchera pas.

6. Envoyez vos Joys à Joypad Joybank: 6 bis, Rue Fourrière, 92110 Clichy. Vous pouvez aussi envoyer à Joypad Joybank: 6 bis, Rue Fourrière, 92110 Clichy.

7. Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 70 de Joypad. C'est l'annuaire d'une nouvelle série pour Joypad: la série des 7.

8. Ah, très important, il faut que tu nous envoies tes Joys. Je le précise parce qu'on en a eu des p'tits qui ne te les envoient pas. Et ça nous casse le moral.

9. C'est une consigne. Excuse une suite de plus, l'article tend s'est excusé. Si en avait encore de ne pas excuser.

Ventes aux enchères Joypad 68

NOM

PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE:

LOT N° 1

LOT N° 2

LOT N° 3

LOT N° 4

MISE TOTAL

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi: 31 octobre à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis, rue Fourrière 92186 Clichy Cedex



Courrier

Courrier des lecteurs

Ambiance !

Ambiance ! La fin

d'année amène

son cortège de

jeux, d'interroga-

tions et d'inquié-

tudes. Rien que

ça. Allez une

bonne psychana-

lyse, une tisane et

dodo. Et puis, lisez

aussi le courrier,

vous y trouverez

certainement (c'est

très sûr) quelques

certitudes qui font

du bien. Par

exemple euh... Et

puis lisez, on ne va

pas vous mâcher

le travail !

Les décus de la Saturn

Il y a un an et demi de ça, j'étais une Sega Saturn parce qu'on lisait votre magazine pour l'air d'autant vous disiez que les jeux PlayStation étaient sans intérêt et lassants.

Cependant, les jeux de la PlayStation ont été jugés intéressants et l'Unreal pour les jeux N64 et Sega a été jugé intéressant. Ainsi la différence entre les deux machines serait que Sony se différencie avec N64 et la Saturn avec les titres Sega tels que Sega Rally ou Virtua Fighter. Le seul problème aujourd'hui, c'est que je regrette de n'avoir eu que la Saturn. Rien de plus avec ma Saturn alors que mes amis ont une PlayStation.

UN LECTEUR ANONYME

Je vois là le syndrome de la "lip-pile" aiguë accompagnée d'une inquiétude chronique concernant la durée de la vie d'une machine attachante. Explications.

Il se trouve que les débuts de la PlayStation furent, en termes de jeu, un peu légers. Depuis, l'écu a coulé sous les ponts, les voitures aussi, et comme tu ne manques pas de le signaler "un an et demi" plus tard les choses ont changé. La PlayStation conserve la vedette en Europe (ce qui n'est pas le cas aux États par exemple où la N64 cartonne) et la Saturn reste discrète, même si, en cette fin d'année, Sega compte bien satisfaire les diables de milliers de possesseurs de Saturn. Cela dit, il existe de très nombreux titres PlayStation que l'on ne voit pas encore sur Saturn



Sega Rally reste une référence en course auto uniquement sur Saturn.

(FF 7, Nightmare Creatures, Rapid Racer ou l'Odyssée d'Abe) alors que la réciproque n'est pas forcément vraie excepté pour les titres Sega comme Lost Bronx ou Dragon Force ce mois-ci. Cela dit, en baston et RPG justement, la Saturn conserve un avantage certain avec des titres nombreux et de qualité. Quant aux autres genres, force est d'admettre que la PlayStation a pris le décu.

Platinum Kesako?

Dans un récent numéro de Jeypad, nous parlions du jeu Rayman Platinum. À quel moment est-ce Platinum, c'est-à-dire une nouvelle version du jeu?

ANDRÉ LAURENT.



Il s'agit d'une nouvelle version du jeu, avec de nouvelles fonctionnalités et des améliorations graphiques.

Stop ! Pouce ! On reprend à zéro ! Si tu commences comme ça la rentrée, on se demande bien comment va se terminer l'année? Non, la Nintendo 64 n'est pas une machine Panasonic, on ne bronche pas un frigo sur une PlayStation mais les photos de ton chat Bibou en train de jouer à RayStorm nous intéressent vraiment. Au moins pour voir son score. Quant à la gamme Platinum il s'agit d'une gamme de produits

PlayStation à prix réduit. Des jeux à 169 francs, neufs. Après avoir vendu au moins 100 000 exemplaires d'un jeu, un éditeur peut se décider de le mettre en Platinum. Pour l'instant, Ridge Racer, Road Rash, Tekken, FIFA 96, Destruction Derby, Fade To Black, WipEout, Toshinden, Air Combat, Actua Soccer, Rayman et Loaded font parti de la gamme Platinum. D'autres titres devraient suivre d'ici Noël. Et n'oubliez pas vos pilules. Deux vertes, deux bleues.

Analogique PlayStation



Je voudrais savoir si sur PlayStation tout les jeux compatibles avec la Mega Drive et/ou la Mega-CD, le sont également avec la PlayStation. Merci.

Depuis que la Mega Drive est le volant officiel Sony, ça a été révisé de manière à être plus sûre? Enfin, une question qui m'a bien fait réfléchir les développeurs, comment se procurer le numéro 1 de Jeypad?

ALEXANDRE KOCH

Le pad analogique Sony sera compatible avec des jeux comme Rapid Racer, Formula One 97 ou Air Combat 2. Si un jeu comme Rapid Racer a parfaitement été adapté pour le pad analogique, il n'en est rien du volant

« Rally fonctionne au PlayStation mais pas à pad analogique de Sony ! »

Le fait que le iPod Mac24z devienne un accessoire "officiel" Sony n'a en rien changé son mode de fabrication. Il n'y a que la boîte qui a changé ! Pour éviter de détruire le Mac24z il existe deux solutions : faire attention ou arrêter le muscle. Pour se procurer le Joypad n°1, il suffit de nous envoyer un petit courrier sur lequel figure vos coordonnées en indiquant le numéro que vous désirez recevoir, il faudra ensuite joindre un chèque de 32 francs + 7 francs de port (soit 39 francs, on est un peu des as en calcul) par numéro demandé - je ne vous refais pas le coup du calcul - et attendez entre quatre et six semaines, le temps que l'on retrouve cette relique. Pas plus compliqué que ça.

Dans la rubrique junior du Journal n°94, vous avez parlé d'une puce PlayStation permettant de lire les jeux japonais et US. Où se trouve cette puce ? À quel prix ?

Pour passer les jeux de toutes les nationalités sur la PlayStation, il est en effet possible d'ajouter un composant électronique. Cela dit, il faut savoir qu'une console PlayStation une fois ouverte n'est plus sous garantie. Il ne faut pas hésiter à demander au vendeur qui fera l'opération s'il assure la manœuvre et si oui de quelle façon. La manipulation est le plus souvent très bien réalisée par les vendeurs des boutiques. Passer

Coup de gueule la suite

de partant d'une seule cassette sur le marché, il y en a bien trois que nous le redoublons non ? Si oui, déjà enfoncé son projet 44 bits certes pourtant le marque n'abandonne pas le système de nous le perdre en sécurité. Les files de mes grilles qualité, contrairement à Senoula, pour acheter les différents Pops, Jeff, Lolo, Gégé et autres Pops, ceux sont des Jaws par milliers, il est dit que les 44 bits sont chimiquement dissimulés (DK Hydrochloric, Paropha the Gapper, Lo Se Eminent, House of These Kids etc.).

Aller chercher les bœufs, tirer
sur eux et tuer-les plus pour moi in-
térieur de la vie. Sans aucune.

Bon les gars, il va falloir vous décider. Les possesseurs de N64 nous disent vendus à la cause Sega. Sony, les adorateurs de Saturn dévoués à Nintendo / Sony et les adeptes de PlayStation dédiés à Nintendo / Sega. Excusez-moi, mais il y a comme qui dirait un paradoxe... Il se trouve que contrairement à certains de nos confrères, nous ne gardons pas notre langue dans notre poche et que nous ne manquons jamais de souligner les éventuels

dans ces conditions. Chacun son tour alors sachez accepter les critiques de votre machine favorite lorsque celles-ci sont justifiées.

Dernier détail Resident Evil a "perdu 10%" aussi parce que le jeu était intégralement en anglais, ce qui, pour un jeu où l'aspect aventure est primordial, est scandaleux. Les jâmes ne sortent pas en VO au cinéma où, lorsqu'ils le sont, le sous-titrage est obligatoire. Sega en négligeant le problème, prenait un risque certain.

Alliez zou ! Une bonne psychanalyse de groupe, et tout ira mieux.

Vous avez été nombreux à réagir, en la « Riquiqui (ou à beaucoup pleurer) du à l'avant, la nouvelle maquette de Zogpad. Merci à vous tous qui avez pris le temps de prendre votre plume. Histoire que vous n'ayez pas dépensé de l'encre et un timbre pour rien... on fait attention à l'état de vos finances nous avons tenté de vous donner satisfaction en perfectionnant ce numéro d'octobre. Le premier qui dit « ah bon ? » peut sauter par la fenêtre.

La sortie du jeu de stratégie édité par Edios est repoussée et ne sera effective qu'en début d'année 98. Le retard semble être devenu la spécialité de ce jeu. C'est un jeu de retard, plus de stratégie ! Un concept nouveau.

Psychosis pourrait bien être en train de le développer pour une sortie en fin d'année 98 ! Difficile d'en savoir plus, chez Psycho on est peu loquace.

Bon, c'est indiqué dans le reportage en début de numéro, mais pour ceux qui ne verraient pas encore tout très bien avec notre nouvelle maquette, Pande 2, c'est en novembre prochain.

Capcom nous gratifiera avant tout de Street Fighter Collection au de Marvel Super Heroes que les possesseurs de Saturn peuvent déjà essayer. Bref, on a le temps

La version européenne du jeu devrait arriver pour Noël. Comme quoi tout arrive, même le pire.

La version européenne de Tobac 2 n'est pas prévue avant le mois de mars 1998.

Dès janvier 98, les possesseurs de PlayStation européenne pourront découvrir ce génialissime titre de Squaresoft.

banquer sans casque

Achats

JOYPAD

Pour bien s'armer, quel gun choisir ?

Au même titre qu'un jeu de voiture est meilleur avec un volant, un jeu de tir est meilleur avec un pistolet. Plusieurs modèles existent, mais leur compatibilité est parfois douteuse, de même que leur solidité...



En gris le Predator, en bleu le Cobra.

Le principe des jeux de tir en arcade remonte à très loin. Certains se souviennent peut-être d'Opération Wolf, par exemple. Depuis toujours, ce genre de bornes est muni de pistolets qui fonctionnent par des signaux lumineux. Ce système existe bien entendu sur nos consoles, pour retrouver de meilleures sensations sur des jeux comme Time Crisis, ou Virtua Cop.

Le principe

Branché sur un port manette, un pistolet fonctionne simplement : on vise l'écran, et on tire ! Pour recharger, il faut tirer en dehors de l'écran sur la majorité des titres du genre, sauf Time Crisis, qui utilise un bouton. Certains guns disposent d'autres options et toujours d'un bouton "start". Sur les jeux compatibles, on trouve une option de calibrage, pour bien centrer le tir, sauf Die Hard Trilogy. Nous avons testé une série de modèles courants, sur PlayStation et Saturn, avec les jeux suivants : Virtua Cop, Time Crisis, Gun Bullet, Die Hard Trilogy et Area 51.

Sur PlayStation

Sur PlayStation, il n'y a qu'un seul gun officiel, c'est celui de Namco pour l'adaptation de Time Crisis, qui s'appelle le G-Con 45. Il fonctionne bien sûr avec les futurs jeux du genre de l'éditeur, comme Gun Bullet. D'un design très réussi (façon Judge Dredd, semblable au Predator et au Cobra), il dispose de deux boutons en supplément de la gâchette, pour les sélections des menus, et des actions pendant le jeu. Il est très précis, grâce au système qui le lie à la sortie RCA vidéo à l'arrière de la console, mais sa gâchette ne dispose malheureusement pas d'un retour excellent. Par conséquent, même si vous (cf encadré Namco), il est nanti de gros défauts. Ensuite nous trouvons le GunZ. Son design fait plutôt penser à un ridicule pisto-

let de films de série B sur l'invasion martienne, mais à tous les niveaux, c'est celui qui s'en sort le plus honorablement. Précision d'enfer, notamment sur Die Hard Trilogy (deuxième épisode), qui posait des problèmes avec d'autres, car il ne propose pas d'option de calibrage, une gâchette plus solide et avec un retour plus présent que sur les autres modèles, et la possibilité d'encadrer une recharge automatique, vous évitant de tirer en dehors de l'écran, tous les 5, 10 ou 15 coups de feu. Enfin, c'est le plus léger de tous ceux que nous avons testé, ce qui se révèle vite être un avantage quand il s'agit de rester le bras tendu devant un écran pour quelques heures. Pour finir, examinons le Cobra et le Predator, pour lesquels seul la couleur suggère une différence. Même design, mêmes options de recharge automatique, même poids et même précision. Leur principal avantage est d'être compatible avec la Saturn autant que la PlayStation, mais ils ont une gâchette plus légère, et sont mal équilibrés. Enfin, si le jeu ne propose pas de calibrage, il ne faut pas s'attendre à une excellente précision, au contraire du GunZ qui s'en sort même sans passer par la case configuration.

Le Gun-Con 45. Indispensable pour les jeux Namco.



La Saturn laisse moins de choix. L'officiel est précis, mais dispose de moins d'options que le gun Cobra / Predator.



Le meilleur sur PlayStation, en regrettera son look ridicule.

L'Enforcer s'affirme sans conteste comme le plus mauvais de tous...



Sur Saturn

En officiel, on trouve le gun Sega bien sûr, sorti pour Virtua Cop. C'est le seul qui bénéficie du label héritage bleu. C'est un bon accessoire, mais qui souffre malheureusement d'une certaine absence d'option : gâchette et bouton start. C'est tout, pas de recharge auto ou de boutons pour les grenades et les options pendant le jeu. C'est pour le moment peu handicapant, dans la mesure où les jeux de ce type sont tout de même plus rares que sur Play et n'exploitent pas cet aspect du gameplay. En outre, il y a le "Enforcer", qui est moche, peu solide, peu précis, un peu bleu fluo. Glissons donc, et intéressons nous aux jumeaux hybrides PlayStation / Saturn, le Cobra et le Predator. Sur Saturn, ce sont ceux qui proposent le plus de réglages comme la

recharge auto, et les boutons supplémentaires. Mais ils souffrent toujours du même problème de précision que sur PlayStation lorsque l'option de calibrage n'est pas présente.

Le choix

Sur PlayStation, le choix s'oriente tout naturellement sur la GunZ, qui coûte environ 250F. Mais faites un tour du côté de l'encodé Nampo : tout dépend du jeu qui vous intéresse, car si c'est un Nampo, vous n'avez pas le choix ! Côté Saturn, l'officiel reste le meilleur choix, au niveau du confort de visée, ce qui reste plus important que la recharge auto ou les boutons supplémentaires. Vous pourrez le trouver à un prix avoisinant les 300F avec le jeu Virtua Cop 2.



Vendu à un prix très correct avec le jeu Virtua Cop 2, c'est le meilleur choix pour la machine de Sega.

Les nouvelles PlayStation ont aussi le sonage utilisation des trois prises RCA !



"Namco se la joue perso"

Le G-45, le pistolet de Namco en version européenne, est un bon produit. Mais tenez-vous bien : il ne fonctionne qu'avec les jeux Namco, et les jeux Namco ne fonctionnent qu'avec lui. En outre, le système utilise la sortie RCA vidéo de la PlayStation, sortie qui n'est plus disponible sur les nouveaux modèles ! C'est donc un bon achat, à condition que vous ne jouiez qu'à Time Crisis ou Gun Bullet, et que votre PlayStation ne soit pas des plus récentes. Quin? Scandaleux?



le mag des consoles

Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joypad, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

229F

au lieu de 352F

+ de 30% de réduction

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour 229F au lieu de 352F, soit une économie de 123F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le Signature (seulement pour les mineurs) :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : 19 Sexe : ☐ M ☐ F

Console : Pseudo* :

* A créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Paré, 11 1070 Bruxelles 1 an (11N°) 1830 FB

N° bancaire : 210 089 122 19 Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire

Tout s'arrête sur demande au 01 44 88 41 14

Le droit d'accès et de modification des données personnelles les abonnés pour l'abonnement au Service Abonnements

Seul copieur autorisé par écrit les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs

Comment se jouer de l'import sur N64 ?

La N64 est enfin sortie en version officielle, cependant les jeux disponibles en français sont encore peu nombreux. Ce retard pénalise sans doute bon nombre d'entre vous, et vous commencez à lorgner sur la ludolittérature import. Que faire ?

Il existe d'ores et déjà des adaptateurs qui permettent de faire tourner les jeux japonais ou américains sur une machine française. Que votre machine soit française, japonaise ou américaine, la méthode reste la même : reprendre le principe des adaptateurs Super Nintendo. À l'aide d'un adaptateur, la machine va lire une première cartouche, à l'importe laquelle (de la compatibilité de votre machine), puis se fera de continuer sur le jeu de cette même cartouche, elle lance alors ce jeu en interprétant pas à pas vos commandes. Et la tour est joué !

Les adaptateurs sont imparfaits

En fait, c'est la théorie. Dans la pratique, c'est tout à fait différent. Starfox en version japonaise, par exemple, n'est pas très bien digéré par certains adaptateurs, et quelques jeux comme Doom 64 ont un son qui

est, ce qui est assez décevant. Nous avons repéré 4 modèles d'adaptateurs (le "Rainbow", le "Edge", le "N64 Converter", et le "SFX 64"), et nous les avons testés avec différents jeux. Leurs prix moyens sont de 170 F pour le Rainbow, 150 F pour le N64 Converter, 150 F pour le SFX et 200 F pour le Edge. Comme le montre notre tableau, inutile d'acheter le plus cher (Edge) ou le plus bon (SFX) pour avoir les meilleurs résultats... ne vous faites pas avoir ! Le bilan est simple, il existe effectivement des adaptateurs qui font tourner tous les jeux du moment. Mais pour combien de temps ? Inutile en effet de se leurrer, certains jeux futurs ne passeront pas avec les adaptateurs actuels. Alors si vous ne voulez pas d'humour à attendre les versions françaises de certains jeux, autant vous orienter vers un autre bien marché : le N64 Converter.

Jeux	Version	Rainbow	Edge	N64 Converter	SFX64
FFIX	Jap	Ok	Ok	Ok	Ok
3-Longue Perfect Striker	Jap	Ok	Ok	Ok	Ok
Nathan & Co	Jap	Ok	Ok	Ok	Ok
Nathan Kart 14	Jap	FF Sin	Pb Sin	FF Sin	Pb Sin
Exotic 3000s	Jap	Ok	Ok	Ok	Ok
Hexen 64	US	Ok	Ok	Ok	Ok
Hexen 64	US	Pb Sin	Pb Sin	Pb Sin	Pb Sin
Termination	US	Ok	Ok	Ok	Ok
Golden Eye	US	Ok	Ok	Ok	Ok
Wayne Gurney's Hockey	US	FF Sin	FF Sin	FF Sin	FF Sin
Starfox 64	Jap	I	Ok	Ok	I

FFIX : Final Fantasy 100 avec cet adaptateur.
 Pb Sin : Le son est déformé, saturé, mais le jeu fonctionne.
 I : Rien qu'un écran noir, le jeu ne fonctionne pas.
 (Tous effectués avec une machine française)



Il est possible de trouver des adaptateurs sur Internet, mais attention à la qualité.

Certains adaptateurs ne "passent" pas tous les jeux

Score Games continue son expansion : 3 nouveaux magasins s'ouvrent.

Le premier dans le 9e à Paris au 6, rue d'Amsterdam (tel. : 01 53 320 320), consacré à la japonsaïme, la vidéo, les cartes à collectionner etc., et les deux autres à Lille, dans l'espace "La Tête Dans Les Nuages" au 40/52, rue Esquermoise (tel. : 09 36 685 486), et à Boulogne, au 40, av. du Général Ledere (tel. : 01 41 31 00 00), respectivement de 150 et 120 m² !



A quel prix acheter l'occasion ?

Non seulement Joypad vous donne les tarifs de l'occasion pour acheter vos jeux au juste prix, mais en plus vous pouvez repérer les valeurs sûres grâce au top des ventes d'occasion de Score Games. C'est pas la belle vie ?

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants : Alliance Games (Nîmes), Antarespace (Tours), Console et Vase (Grenoble), Cynet (La Rochelle), Dock Games (Marseille), Eprom (Paris), Fantasy (Lyon), Kamei (Paris), L'Atelier Occasion (Lyon), Objectif Games (Reims), Promo Games (Dijon), Muxal Games (Paris), Recycle Ware (Paris), Score Games (Paris), Score Music (St Germain), Stock Games (Nice), Top Games (Montpellier), Ultimea (Paris & Bordeaux), Videocart (Clermont) et Wonder Games (Cannes).

PLAYSTATION

	Prix MOYEN*	Prix* CONSTATÉ CONSEILLÉ
Suikoden	225	250
Excalibur 3555 AD	210	225
Vandal Hearts	245	250
Tomb Raider	210	200 (1)
Syndicate Wars	240	270
Tekken 2	230	250
Formula One	200	200
Darklight Conflict	225	250
Rally Cross	225	250
ISS Pro	235	270
Tenka	245	250
V-Rally	275	300
Soul Blade	260	270

Le prix à s'en tenir à voir avec le premier prix. Il s'agit parfois d'une moyenne entre les prix que nous avons au rayon à mettre avec la fréquence, désignons nous avec tel, le plus fiable, et le plus fiable. Pas de problème.

SATURN

	Prix MOYEN*	Prix* CONSTATÉ CONSEILLÉ
Soviet Strike	200	250
Tomb Raider	210	225
Virtual On	180	225
Demonium	235	250
Sega Rally	180	200
Exhumed	205	225
Rampart Fire	225	250
Bomber Man	225	250
Die Hard Trilogy	225	250
MenX II	230	250
Kof 95	235	250
Fighter's Megamix	235	250
Shining the Holy Ark	250	270

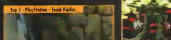
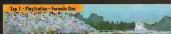
Le prix à s'en tenir à voir avec le deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à nous de mes à vous, enfin, bref, un prix qui s'agit de vous considérer comme plusieurs à nous bien sûr, que vous avez besoin de voir des jeux par les frontières.

Top Occaz PlayStation

- 1 Formula One
- 2 Tomb Raider
- 3 Resident Evil
- 4 F1997
- 5 Legacy of Cain
- 6 Soul Blade
- 7 Porsche Challenge
- 8 Destruction Derby 2
- 9 Tekken 2
- 10 Die Hard Trilogy

Top Occaz Saturn

- 1 Nights
- 2 Tomb Raider
- 3 Sega Rally
- 4 F1997
- 5 Daytona Champion. Edit.
- 6 Myst
- 7 Shinobi X
- 8 Rayman
- 9 Thunderhawk 2
- 10 Virtua Fighter 2



30 CONSOLES N.64 BIT

À GAGNER

en appelant le

08 36 69 42 52*

Chaque jour = 1 chance de gagner

**1 console N.64 bit
et 1 jeu N.64 bit
chaque jour**



POUR LA BELGIQUE COMPOSEZ LE

Règle du jeu déposé chez Maître Carlot - *coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn

Remboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 65.000 Francs

- Conformément à la loi informatique et liberté [num. 78-7 du 06/01/78]

vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant [KIKOO production RCS 412796633]

0900 27 6411



FORMULA 1 '97, MAINTENANT ON PEUT JOUER À DEUX.

